

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Gothic 3

...а два меча - лучше

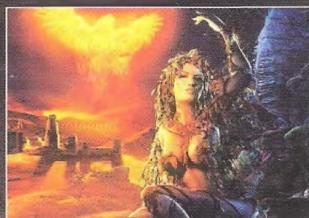
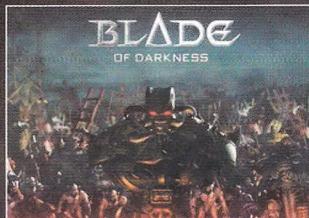
Космические рейнджеры 2: Доминаторы

эволюция терминаторов

Grand Theft Auto: San Andreas

ghetto musik

ПОСТЕРЫ



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки, Lada Racing Club, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, Sid Meier's Pirates!, Starship troopers, Звездные Волки, Tony Hawk's Underground 2, Ghost in the Shell II: Innocence

Подписной индекс – 23852

ISSN 1609-90001



9 771609 900008

01>

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА *

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Бої у космосі,
на поверхні планет
та всередині
космічних кораблів



Величезний ігровий
всесвіт, більше 500
планетарних систем

Сучасне продуктивне
графічне ядро



Найширші можливості
для гравця: бої, торгівля,
локальна політика...

Оригінальний сюжет,
велика кількість
різноманітних місій

Вихід гри заплановано
до кінця 2004 року



NIKITA

Copyright © 2004 Nikita. Все права захищені.

1C
ФІРМА «1С»

Copyright © 2004 фірма «1С». Все права захищені.

INTRO**Как пишут intro**

- Кто-то может пошутить? Мне intro нужно, – сказал Max.
 - Я сегодня смешно пошутил в столовой! – ответил Z-Spoiler. – Я стоял в очереди и ждал, пока появится гарнir. А поварихи очень громко кричали. И потом они принесли вермишель.
 - А я пошутил, что, судя по тому, что они так кричали и долго несли вермишель, они ее, наверное, рожали.
 - И что? – спросил Max.
 - В очереди все очень смеялись.
 - А в чем шутка?
 - Ну, это... метафора! Вот и смешно.
 - Нет, не смешная шутка. Для intro не подойдет... – сказал Max и задумался.
 - Слушай, а ты других шуток не знаешь? – с надеждой спросил Max.
 - Нет... Как-то, других не знаю... – ответил Z-Spoiler.
 - Плохо. Мне нужна шутка. Андрей, пошути!
 - На какую тему?
 - На любую.
 - А сколько ты заплатишь?
 - Если пошучишь, я тебя не буду бить.
- Сегодня...**
- Хорошо. Вот смотри: ты сегодня в черном, и я сегодня в черном. Кого мы сегодня провожаем? Ха-ха.
 - Мы сегодня сдаем первый номер «Шпиль!» за 2005 год. И мне нужна шутка.
 - А эта тебе не подходит?
 - Какая?
 - Ну, которая про «кого провожаем»!
 - Так это не шутка, это правда.
- В этот момент зашел сисадмин:**
- Кто сожрал весь трафик? Так, пакеты, на сегодня я отключаю у вас всю технику. Вот, ща я дерну рубильник...
 - И с этого моме

**Содержание****Эхо планеты**

Музыкальное чтиВО!	6
News+	7

ЧартШПИЛЬ!

Sid Meier's Pirates!	14
----------------------	----

Ждем-с!

Во имя вечной славы пехоты...	18
Да падёт благословение Инноса	
на ваши головы...	20
Особенности русского underground'a	22

To play or not to play

Дело мафии живет и процветает	24
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	28
Звездные Волки	30
Приключения Шерлока Холмса:	
Загадка Серебряной Сережки	36
И снова Underground...	38
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	40

Clubничка

Кланвар FuDeS vs C-club	44
-------------------------	----

Чуваак!

Ани Лорак	48
-----------	----

Cell-o-Fan

«Мобі» – новое имя в мобильной связи!	50
В книгу рекордов – с ДЖИНС!	51

Железный Boom!

«Новые площадки» против «старых ножек»	
или 775 vs 478	52
Предрождественский парад новинок от ATI	56
SLI – больше, чем один	58

Animania

Слёзы робота	60
--------------	----

СмехоДРОМ

	64
--	----

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленьенькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



www.logizmo.com.ua

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

МЕЛОДІЇ, ЩО ПОМІЧЕНІ ЛІТЕРОЮ "F", - ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. ВСІ ІНШІ - МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ: ЩОБ ЗАМОВИТИ МЕЛОДІЇ З ЛІТЕРОЮ "F", НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ - ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXXX F).

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

- SG126884 DESPINA VANDI-COME ALONG F
 SG126893 ВІА ГРА-МИР О КОТОРОМ Я НЕ
 ЗНАЛ ДО ТЕБЯ F
 SG126897 DARREN HAYES-POPULAR F
 SG126898 O-ZONE-DE CE PLANG CHITARELE F
 SG126894 ВАЛЕРИЯ&СТАС ПЬЕХА-
 ТЫ ГРУСТИШ F
 SG126804 BRITNEY SPEARS-
 MY PREROGATIVE F
 SG126805 CHRISTINA AGUILERA
 FEAT MISSY ELLIOT-CAR WASH F
 SG126810 ROBBIE WILLIAMS-RADIO F
 SG126811 СПЛИН-МЫ СИДЕЛИ И КУРИЛИ F
 SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА-О НЕМ F

ТІЛЬКИ ВІД LOGIZMO!

- SG103982 TARKAN-DUDU F
 SG1126 TARKAN-HUP F
 SG1128 TARKAN-KUZU KUZU F
 SG1132 TARKAN-UNUTMAMALI F



НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

- SG126494 АНІ ЛОРАК-ТРИ ЗВІЧНИХ СЛОВА F
 SG126505 АНЮТА СЛАВСКАЯ-ПТИЦЕЛОВ F
 SG126497 АЛЕНА ВІННИЦЬКА-РАССВІТ F
 SG126727 АЛИБІ-С ЧИСТОГО ЛИСТА F

- SG126465 ВІА ГРА И В. МЕЛАДЗЕ-
 ПРИЯТЕНЬЯ БОЛЬШЕ НЕТ F
 SG126549 ВІА ГРА-БІОЛОГІЯ F

- SG126493 В. СЕРДЮЧКА-ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО F
 SG126464 ВЕРКА СЕРДЮЧКА ГЛЮКОЗА-
 ЖЕНИХА ХОТЕЛА F

- SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА(МІЗІКЛ
 "ЗОЛУШКА")-ДАХЕ ЕСЛИ ВАМ
 НЕМНОГО ЗА ТРІДЦАТЬ... F

- SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА-ТУК,ТУК,ТУК F
 SG126504 ВІД-ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ F

- SG126506 ДРУГА РІКА-ВЖЕ НЕ САМ F
 SG126492 ІРИНА БІЛІК-ПОМНІТЬ F
 SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗІ-ДІВЧИНА F

- SG127035 РАЗОМ НАС БАГАТО... F hot
 SG126496 РУСЛANA-ДІКІ ТАНЦ F
 SG126498 СКРЯБІН И БІЛІК-МОВЧАТИ F

- SG126510 С. ВАКАРЧУК-Я ІДУ ДОДОМУ F
 ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

- SG126775 АЛЕКСА - ГДЕ ЖЕ ТЫ F
 SG126784 АНАСТАСІЯ СТОЦЬКА - ВЕНЫ РЕКИ F

- SG126487 АЛЛА ПУГАЧЕВА-ХОЧЕТСЯ F
 SG126732 А-СТУДІО-НОЧЬ ПОДРУГА F

- SG126467 ВАЛЕРИЯ - РАДУГА-ДУГА F
 SG126485 ВАРУМ И АГУТИН-
 Я ВУДСЕДА С ТОБОЙ F

- SG126771 ВАЛЕРИЯ - ПЕРЕЛЕЙ ВОДА F
 SG126555 В. БУТУСОВ-ДЕВУШКА
 ПО ГОРОДУ F

- SG126564 В. ВЫСОЦКИЙ-
 ДІАЛОГ У ТЕЛЕВІЗОРА F
 SG126729 ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО-
 ВСЁ РЕШЕНО F

- SG126773 ГЛЮКОЗА - ОЙ, ОЙ F hot
 SG126926 ДІМА БІЛАН-НА БЕРЕГУ НЕБА F

- SG126890 ДМИТРІЙ МАЛІКОВ-
 ВІШНЕВА СМОЛА F
 SG126472 ДМИТРІЙ МАЛІКОВ-НЕ СКУЧАЙ F

- SG126895 ДІСКОТЕКА АВАРИЯ-НОВОГОДНЯ F
 SG126781 ДІСКОТЕКА АВАРИЯ-ЖЕСТОКІЙ
 РЭП F

- SG126731 ЖАСМИН-КАЛІЯ ЛЕТА F
 SG126486 ЖАСМИН-САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ F

- SG126886 ЗАЦЕПІН&КАДЫШЕВА-
 ШИРОКА РЕКА F
 SG126560 ИВАНУШКИ-ВОТ ЭТО КИНО F

- SG126548 И. ПІРЦХАЛАВА ЛОНДОН - ПАРИЖ F
 SG126557 ЗЕМФІРА-НЕВО МОРЕ ОБЛАКА F

- SG126469 КОРНІ-С ДНЕМ РОЖДЕННЯ, ВІКА F
 SG126559 КОРНІ-КОРНІ F
 SG126563 КАТЯ ЛЕЛЬ-СТОЯТЬ БОЯТЬСЯ F

- SG126555 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-
 ЭТО ПРОСТО СОН F
 SG126772 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-
 ТЫ БУДИ МЕНЯ F

- SG126475 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-
 ТЫ БУДИ МЕНЯ F

ГУБКИ БАНТИКОМ F

- SG126908 ЛЮБЕ&С. БЕЗРУКОВ-БЕРЕЗЫ F
 SG126889 ЛЮБЕ-ПО ВЫСОКОЙ ТРАВЕ F

SG126783 МИХАИЛ КРУГ - ЗОЛОТЫЕ КУПОЛА F

- SG126779 МИРАХ - МУЗЫКА НАС СВЯЗАЛА F
 SG126488 НЕПАР-БОГ ТЕБЯ ВЫДУМАЛ F

- SG126730 ПРЕМЬЕР-МИНИСТР-ДВА
 БИЛЕТА В ЛЕТО F

SG126483 ПРЕМЬЕР-МИНИСТР НАТАША F

- SG126774 ПРОПАГАНДА - КВАТО КОСТА F
 SG126489 ПРОПАГАНДА-СУПЕРДЕТКА F

- SG126470 REFLEX - НОН-СТОП F

SG126547 SMASH-OBSESSION F

- SG126912 SMASH-FAT F

SG126733 СТАС ПЬЕХА-ОДНА ЗВЕЗДА F

- SG126888 С. РОТАРУ-НЕВО ЭТО Я F

SG126511 С. РОТАРУ-БЕЛЫЙ ТАНЦ (REMIX) F

- SG126782 УМАТУРМАН-ПРАСКОВЬЯ F

SG126892 УМАТУРМАН - ПРОСТИТЬСЯ F

- SG126561 ФАБРИКА-ДЕВУШКИ ФАБРИЧНЫЕ F

SG126552 ФАБРИКА-ЛЕЛИК F

- SG126907 ФАБРИКА-5-КРУТО ТЫ ПОПАЛ F

SG126892 ЧАЙ ВДОВЁМ-А ТЫ ВСЕ ЖДЕШЬ F

- SG126778 ЮФУТИНСКИЙ - НАКОЛОЧКА F

SG126728 HI-FI-БИЛЕТ F

- SG126778 ЮРІЙ ТИТОВ - ПОНАРОШУ F

ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

- SG107162 ФЕН-ШУЙ МУЗИКА ВІТРУ F

SG107164 СПІВАТИХА F

- SG107165 МЕКСИКАНСЬКА ХВІЛЯ F

SG107166 ДВЕРНИЙ ДЗВІНОК F

- SG107167 ПОСТРИП F

SG107168 ЦЕРКОВНИЙ ДЗВОНИ F

- SG107171 КОСМІЧНА РАКЕТА F

SG107173 БАРАБАН F

- SG107174 ДЗВІНОК СТАРОВИННОГО ТЕЛЕФОНУ F

SG126440 СІРЕНА F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

- SG126925 5 МИНУТ-КАРНАВАЛЬНА НОЧЬ F

- SG126516 17 МИГНОВЕНІЙ ВЕСНИ-
 ПЕСНЯ О ДАЛЕКОЙ РОДИНІ F

SG41275 AMELIE 2 F

- SG126551 БРИЛІАНТОВА РУКА-
 ПОМОГИ МІНЕ (ТАНГО) F

SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТИНЫ- ГОСПОЖА УДАЧА F

- SG126768 БРИГАДА - TRIPLEX F

SG126769 БУМЕР - МОБІЛЬНИК F

- SG126785 ВЛАСТЕЛІН КОЛЕЦ F

SG120622 BRAVEHEART F

- SG126765 ДОРОГА МАША БЕРЕЗИНА F

SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА- ЕСТЬ ТОЛЬКО МІГ F

- SG126786 CHICAGO F

SG120626 DESPERADO F

- SG68127 JAMES BOND F

SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F

- SG120410 KILL BILL F

SG126514 КАВКАЗСКАЯ ПЛЕННИЦА- ПЕСНЯ ПРО МЕДВЕДЕЙ F

- SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F

SG126735 МИМИНО-ЧИТО-БРИТО F

- SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F hot

SG53897 GOOD BAD UGLY MOVIE F

- SG123554 PRETTY WOMAN F

SG126744 ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F

- SG4948 PINK PANTHER F

SG80250 ROCKY F

- SG83841 MUPPET SHOW F

SG127070 М/Ф ПРОСТОКВАШИНО

- SG5326 STAR WARS F

SG126567 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН- У ПРИРОДЫ НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ F

- SG126813 СЕКС И ГОРОД F

SG126568 ТОПГUN F

- SG120657 TITANIC F

SG126766 ТРОЯ F

- SG126749 УТОМЛЕННЫЕ СОЛНЦЕМ F

ФОЛЬКЛОР

- SG126566 ТУМ БАЛАЛІКА F

SG126568 ШАЛАНДЫ ПОЛНЫЕ КЕФАЛИ F

- SG126740 В МИРЕ ЖИВОТНЫХ F

SG126741 ТИ Ж МЕНЕ ПІДМАНУЛА F

- SG126746 АХ, ОДЕССА F

SG126747 ЛЕЗГИНКА F

- SG126748 ОЧИ ЧЕРНЫЕ F

SG126738 7-40 F

- SG126739 МУРКА F

ГІМНИ

- SG126736 ГІМН УЄФА F

- SG126737 БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ! F

СПРАВЖНІ ПІСНІ

- SG103982RN TARKAN - DUDU

- SG126731RN 50 CENT - IN DA CLUB

- SG111694RN 50 CENT - P.I.M.P.

- SG126859RN BENNY BENASSI -
 SATISFACTION

- SG111637RN BEYONCE - BABY BOY

- SG126774RN BREATH - TECHNO

- SG121336RN BRITNEY SPEARS - TOXIC

- SG126816RN BOMFUNK MC'S - FREESTYLER

- SG126730RN DJ SENTELLO - MIX

- SG104038RN SEAN PAUL - GET BUSY

- SG126776RN SHAGGY - HEY SEXY LADY

ТІЛЬКИ ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

- SG983 ABBA-LAY ALL YOUR LOVE ON ME

SG126726 ALCAZAR-

- THIS IS THE WORLD WE LIVE IN F

- SG126581 A-TEENS-I PROMISED MYSELF F

SG87331 50 CENT-IN DA CLUB F

- SG111694 50 CENT-P.I.M.P. F

SG126896 ABBA-HAPPY NEW YEAR F

- SG126763 A-HA - LIFELINES F

SG106900 AMR DIAB-HABIBI F

- SG39216 ANASTACIA -
 COWBOYS AND KISSES F

SG126910 ANTIQUE-TIME TO SAY GOODBYE F

- SG91953 ANGELA DIMITROU-MARGARITES F

SG107311 ANGELA DIMITROU & AMIR DIAB-ELEOS F

- SG120559 ATOMIC KITTEN-IF YOU COME TO ME F

SG68947 AVRIL LAVIGNE-COMPlicated F

- SG68948 AVRIL LAVIGNE-IM WITH YOU F

SG105084 AVRIL LAVIGNE-LOSING MY GRIP F

- SG981 A-HA-TAKE ON ME

SG126570 ANASTACIA-LEFT

- OUTSIDE ALONE F

SG115757 BASSTOY-RUNNIN F

- SG15759 BESAME MUCHO F

SG119969 BLACK EYED PEAS SHUT UP F

SG126571 BLACK EYED PEAS LET'S

- GET IT STARTED F

SG126762 BLUE - BUBBLIN F

- SG70398 BOB MARLEY-NO WOMAN NO CRY

SG121336 BRITNEY SPEARS-TOXIC F

- SG115567 BRITNEY SPEARS-
 ME AGAINST THE MUSIC F

SG122741 BRITNEY SPEARS- I GOT THAT BOOM BOOM F

- SG126804 BRITNEY SPEARS - MY PREROGATIVE F

SG126761 BRITNEY SPEARS - OUTRAGEOUS F

- SG121018 BRITNEY SPEARS-
 I LOVE ROCK AND ROLL

SG126572 BRITNEY SPEARS- EVERYTIME F

- SG112865 B. BENASSI-SATISFACTION F

SG126753 B. BENASSY-HIT MY HEART F

- SG126751 BEYONCE - NIGHTLY GIRL F

SG1104938 BEYONCE & JAY Z-CRAZY IN LOVE F

- SG111637 BEYONCE-BABY BOY F

SG53884 B. MC FERRIN- DON'T WORRY BE HAPPY F

- SG126559 BONEY M-SUNNY F

SG126911 BODIES WITHOUT ORGANS- LIVING IN A FANTASY F

- SG126909 BLUE-CURTAIN FALLS F

SG47296 BRANDY & RAY- ANOTHER DAY IN PARADISE F

- SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY-
 I KNOW WHAT YOU WANT F

SG126574 CHRISTINA MILIAN-DEEP IT LOW F

- SG25063 CRAIG DAVIDS-7 DAYS F

SG126575 DA BUZ-DANGEROUS F

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

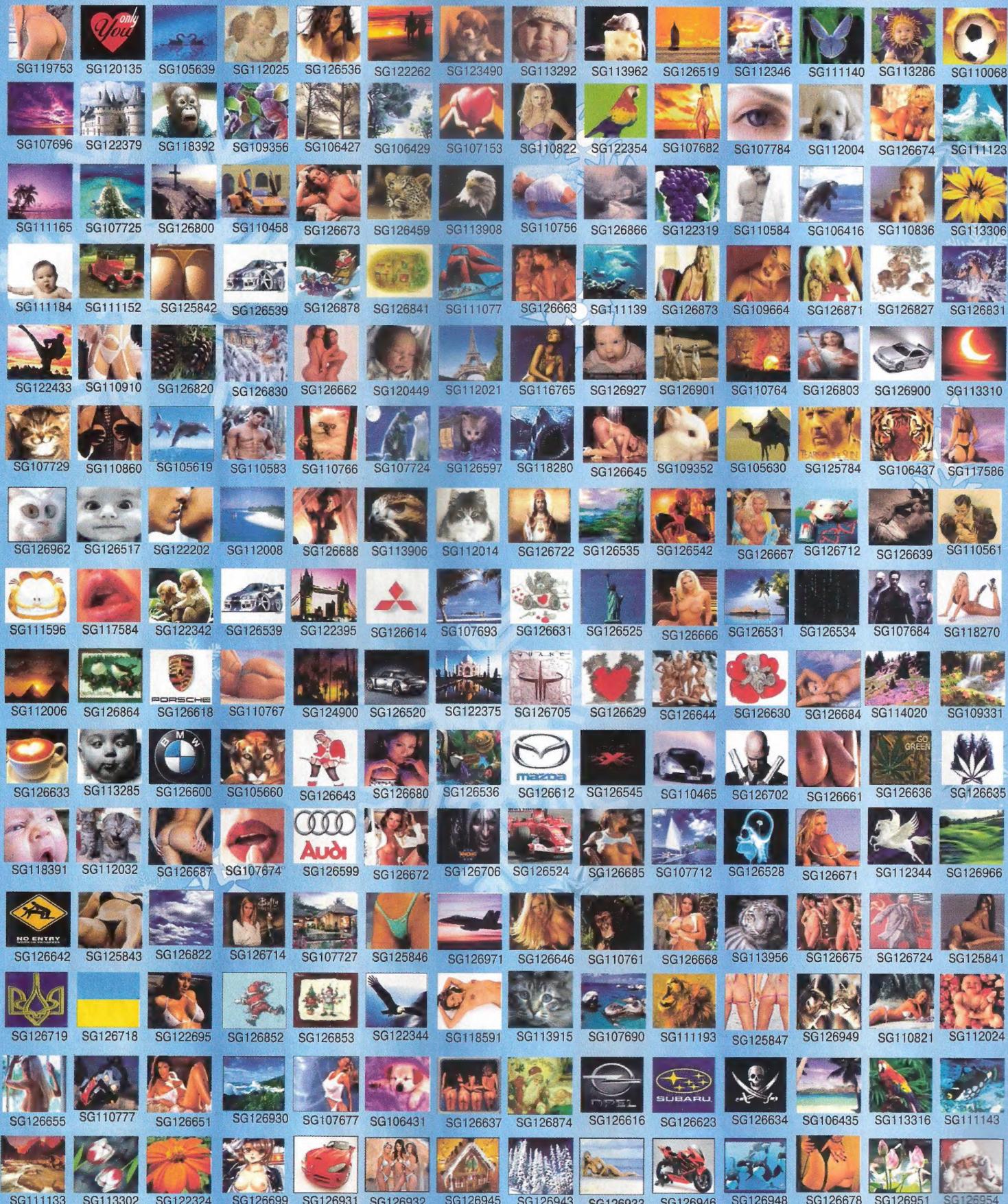
Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



www.logizmo.com.ua

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

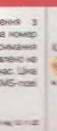
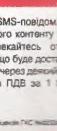
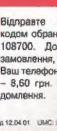


ЗАВАНТАЖИТИ

СУМІСНІСТЬ З МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕФОНІВ

Відправте код логотипа/мелодії на номер 108700. Побудовані мелодії, коди та звукові симулси з мобільних телефонів, які використовуються в нашому обсязному каталогі, автоматично вивантажуються через WAP. Для замовлення польових мелодій позніше бути активовані та настроєні послуги WAP. Для абонентів Київстар – 466 0 466, для абонентів UMC – 240 0000. У випадку появлення нового замовлення послуга вважається наданою.

Чорно-білі логотипи, монофонічні мелодії та графічні піктограми сумісні з всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110 та 5110. SAMSUNG: D410, C110, Кольорові V150, V300, V500, V600, V800, V1000. MOTOROLA: C350, C450, C550, T220, E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100, SIEMENS: M55, S55, SL55, C62, MC60, A60, SX1, LG: G7100, GS400. PANASONIC: X70, GB87. Анимовані піктограми сумісні з моделями NOKIA: N-GAGE, 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6510, 6650, 6800, 7120, 7250, 7650, 7600. MOTOROLA: C350, C450, C550, T220, E715, C100, C110, D410, X100, SIEMENS: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A60, SX1, LG: G7100, GS400, PANASONIC: X70, GB87. Підтримка мелодій з моделями NOKIA: 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6650, 6800, 7210, 7250, N-GAGE, SX1, LG: G7100, GS400, PANASONIC: X70, GB87. Живі зауваження/Спрощені мелодії сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage CD, SONY-ERICSSON: K500, K700, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600.



Комп'ютер-принтер
Лазерний принтер
Лазерний сканер
Лазерний ксерокопія
Лазерний ксерокопія

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання замовлення, яке буде доставлено на Ваш телефон через декілька хвилин. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Кастом: Лаком MC №011803 від 12.04.01 ІМС: Лаком MC №011803 від 12.04.01

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



LOGIZMO

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті www.LOGIZMO.COM.UA

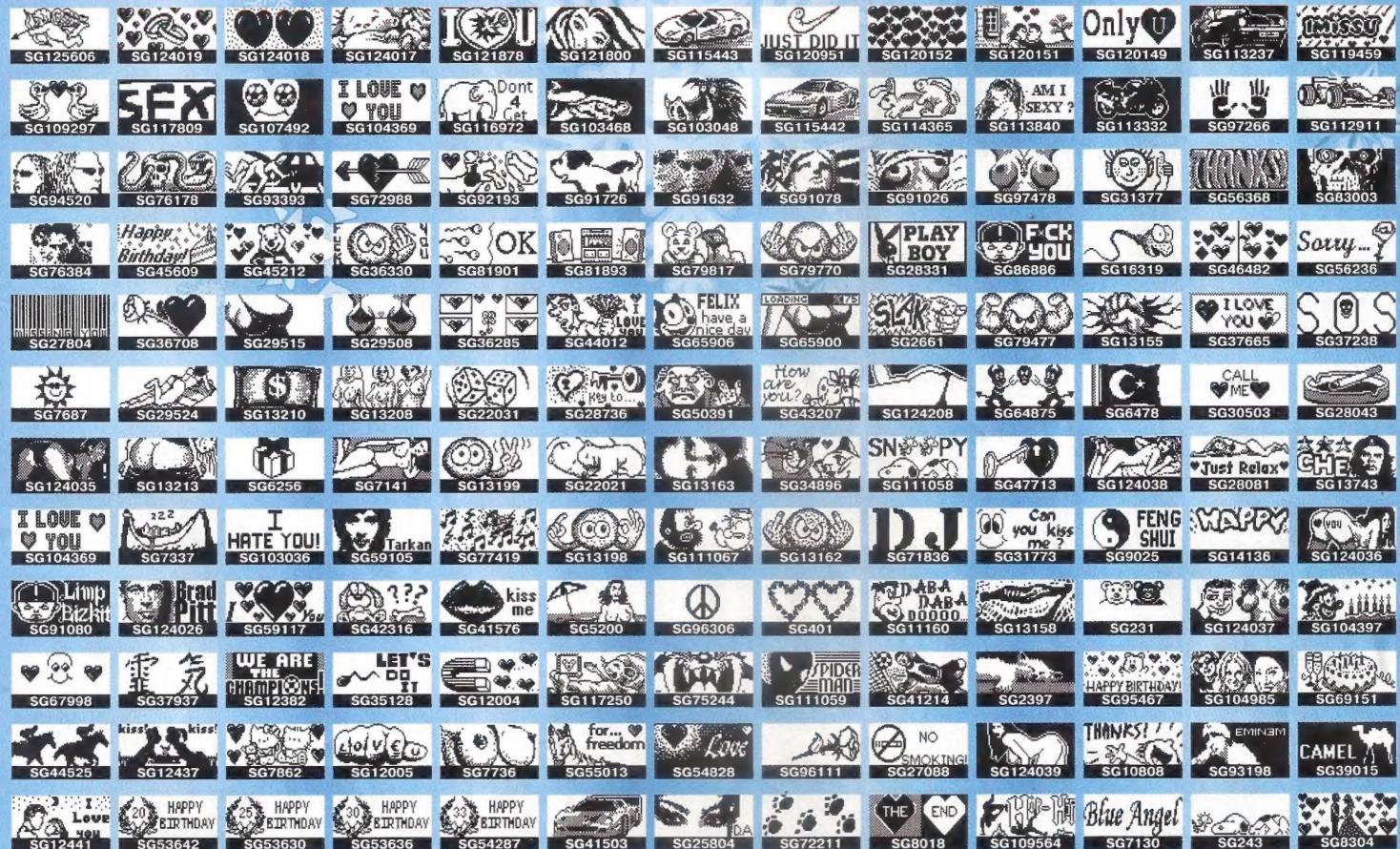
ЛОГОТИПИ

ЗРОБИ СВІЙ МОБІЛЬНИЙ ЦІКАВИМ, ЗМІНИ ЙОМУ ОБЛИЧЧЯ!



ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

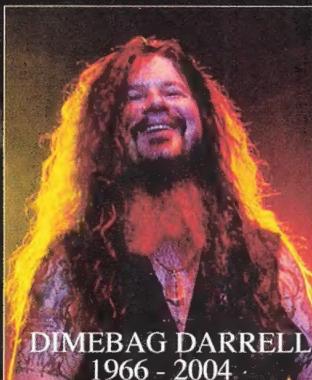
ПОРАДУЙ СВОГО ДРУГА - НАДІЙШЛИ ЙОМУ ЦІКАВЕ ПОВІДОМЛЕННЯ!



З будь-яких питань звертайтесь за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9:00 до 18:00 пн-пт)

**RIP Даймбаг
Даррелл**

8 декабря стал черным днем в мире рока. Совершенно бесславной, глупой и крайне обидной смертью погибли два участника группы Damageplan. Одним из них был настоящий динозавр рока – основатель группы Pantera Dimebag Darrell.



DIMEBAG DARRELL
1966 - 2004

В начале концерта группы на сцену выскочил невменяемый зритель и открыл беспорядочную стрельбу из пистолета. Некоторое время народ тупил, думая, что это начало шоу, и поддержали убийцу выкриками и аплодисментами. Прежде чем охрана поняла, что происходит что-то далекое от плана концерта, маньяк успел убить пять человек и еще двоих ранить. Охрана, чтобы остановить кровавую бойню, застрелила безумца прямо на сцене...

Даймбаг и его брат более 20 лет назад создали группу Pantera, которая просуществовала до 2003 года. Все эти годы группа вела за собой многих, показывая что такое качественный рок. После распада братья Эбботты (Даймбаг – псевдоним Даррела) основали группу Damageplan, которая также пользовалась популярностью.

Музикальный мир тяжело перенес трагическую смерть одного из законодателей му-



зыкальной моды в стиле рок. На официальном сайте группы Damageplan свои соболезнования и слова утешения высказали (кроме множества групп второго плана) такие гиганты, как KISS, Queen, Motorhead, Limp Bizkit, Rob Zombie, Ozzy Osbourne, Anthrax, Megadeth, Motley Crue, Soil, Slayer, Testament, Metallica, Slipknot, Machine Head, Soulfly, Obituary, Sepultura, Korn... Можете понять, кем был для индустрии Даймбаг Даррелл... Всё.

**How do you do,
Mr. Bungle?**

Оказывается, лидер популярной лет десять назад группы



в масках, похожих на Mr. Bungle'овские?.

Так вот, в начале 90-х годов они даже умудрились подписать контракт с крупным издательским проектом и выпустить три альбома – в 91, 95 и 99 годах. Теперь банда, просуществовавшая 20 лет, объявила о распаде. Пацаны, игравшие свои безбашенные песни чисто по приколу, теперь

выросли, стали большими дядьками и научились считать деньги, стали воспитывать детей... В общем, вполне осознали, что такое



Faith no More – Майк Пэттон, и до, и после развода своей альтернативной банды участвовал в еще более альтернативной банде – Mr. Bungle. Эти ребята еще школьниками начали играть альтернативную музыку, и за фиг знает сколько лет до Slipknot'a выходили во время концертов на сцену в похожих масках (точнее, получается, Slipknot'ы выходят на сцену



L.V. и стали тянуть одеяло, причем каждый в свою сторону.

А Майк Пэттон, как экспериментатор-профессионал, занимается своим очередным детищем – проектом Peeping Tom. Тут он решил, чтобы не ссорить-

ся с музыкантами, играть сам. Причем на всех инструментах. Маньяк, нечего сказать!

**Offspring around
da World!**

Фронтмен группы Offspring, о которой мы неоднократно писали, совершил кругосветное путешествие. Ясное дело,



что это было не просто турне, и даже не круиз на океанском лайнере. Прикол в том, что Декстер Холланд самолично облетел вокруг света на своем двухмоторном самолете Cessna Citation. Отважный поступок, что и говорить!

Декстер заявил, что собирается лететь еще в 2001 году, и примерно в те же сроки – с 15 по 25 ноября, но тогда, как вы помните, в начале сен-



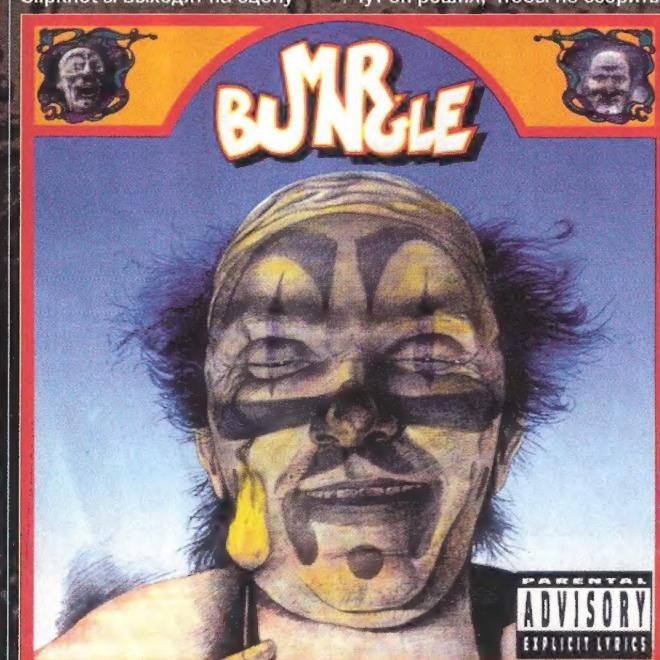
тября произошли известные всем события, да и концертный график не позволял вырывать почти две недели из жизни на то, чтобы совершить такой неординарный поступок.

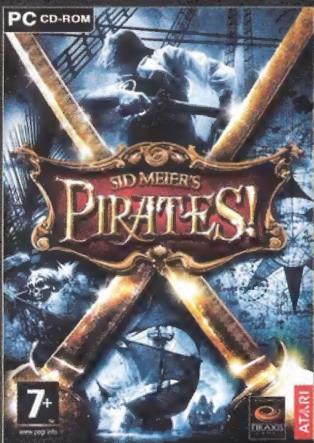
Летел он, понятно, не по прямой – не по экватору. Он летел замысловатым маршрутом, чтобы побывать и в Азии, и в Африке, и в Северной Европе.

Декстер – фанат полетов, и уже более восьми лет летает как пилот – в 1996 году он получил права на вождение са-



молета. И с тех пор он хотел сделать что-то такого рода. Теперь, когда он пролетел весь мир вокруг, ему придется придумать какую-то другую мечту!





Sid Meier's Pirates? Нет! «Пираты Сида Мейера»!

Почтайте обзор ацкой игры от мега-монстра Сида Мейера – и вы захотите погрузиться в этот мир! Главное – помнить, что, когда уж погрузитесь

только с локализованной версией игры. И по этому поводу у нас есть для вас ацки приятная новость. Компания «1С» подписала с компанией Atari договор, по которому «1С» займется локализацией и издательством этой игры и... еще кучи других таких же крутых проектов!

К примеру, будут локализованы и изданы такие проекты, как Desperados: Wanted Dead or Alive, Ballance, Dead Man's Hand, Sid Meier's Civilization 3, Civilization 3: Play the World и Civilization 3: Conquests! А еще компания работает над локализацией и изданием таких хитов, как Driver 3 и Gothic 2!

В общем, полный комплект игр на любой вкус, причем в лицензионном – красивом и полностью честном – исполнении!



A few hours of digging uncovers Jack Rackham's buried treasure worth 2000 gold pieces!

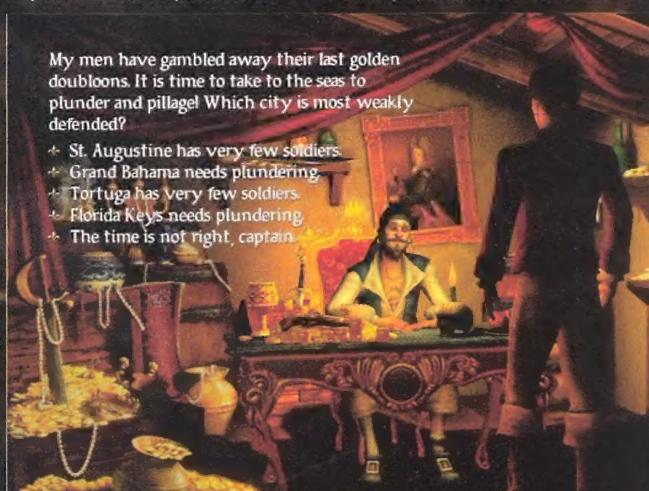
в мир, не стоит погружаться вместе со своим флагманским кораблем на дно океана – это крайне противопоказано.

«Полное три-дэ», «самое оно», «да здравствует дядя Сид» – это, конечно, хорошо. Но полное погружение в мир пиратов может произойти

но самое главное, что на Civilization 3 все дело не остановится. По крайней мере, у Сида Мейера. Как мы говорили, права на нее были проданы непонятно кому. Теперь на этот вопрос, точно так же как на вопрос, зачем была продана игра, можно легко отве-

My men have gambled away their last golden doubloons. It is time to take to the seas to plunder and pillage! Which city is most weakly defended?

- St. Augustine has very few soldiers.
- Grand Bahama needs plundering.
- Tortuga has very few soldiers.
- Florida Keys needs plundering.
- The time is not right, captain.



тить – Сид Мейер купил права на Civilization и начал работу над четвертой частью игры!

Игра будет полностью трехмерной, причем картинку можно будет масштабировать, и все города будут выглядеть не одинаково (в зависимости от наличия стен и веера, в котором находится данная конкретная нация), а будут разви-

раль. А другая стратегия реального времени – Earth 2160 – вообще отодвинута во второй квартал 2005 года. Ролевой экшен Restricted Area также задержится и выйдет, по предварительным данным, не раньше апреля 2005 года.

А вот Codemasters официально заявила, что игра Club Football 2006, как и по-



ваться каждый по-своему. Так, от привычного вида «с высоты птичьего полета» можно плавно перейти к просмотру города вплоть до отдельных зданий!

Грозится дядя Сид поработать и над деревом технологий (которое от игры к игре и так меняется), и наконец сделать что-то с контролируемым динамическим балансом сил – теперь вряд ли можно будет сделать ядерный удар по поселению кочевников, и все цивилизации будут продвигаться в своем развитии как-то равномерно.

В долгий ящик...

Обещанная стратегия Heritage of Kings: The Settlers, которую грозились выпустить еще в декабре, отложена на фев-

раль. А другая стратегия реального времени – Earth 2160 – вообще отодвинута во второй квартал 2005 года. Ролевой экшен Restricted Area также задержится и выйдет, по предварительным данным, не раньше апреля 2005 года.

А вот Codemasters официально заявила, что игра Club Football 2006, как и по-

FPS

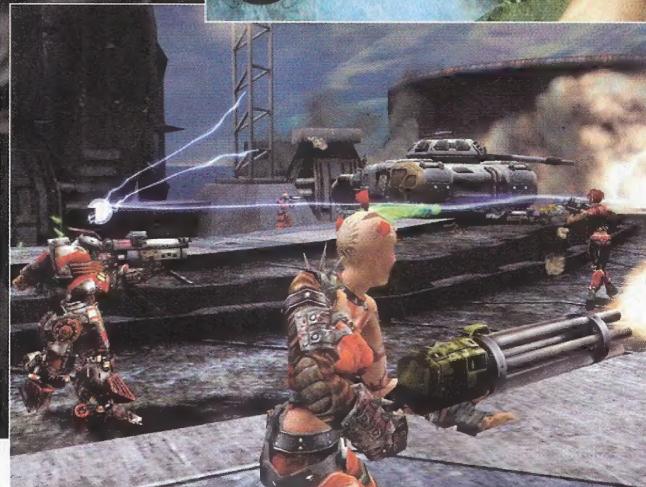
1. Half-Life 2

Все ждали выхода второй Half-life и чуда одновременно. Игра вышла, но с чудом возникли проблемы – Valve допустила слишком уж много ошибок. Все поиграли, похвалили, но когда стало ясно, что и к чему, было уже поздно, отобрать пальму первенства не представлялось возможным. Не мелочась, в вину разработчикам можно смело ставить отвратительное поведение искусственного интеллекта, полное отсутствие сюжета и наигранность большинства сцен. Однако многомиллионной армии фанатов CS ничего не докажешь ☺. Концепция второй части Half-Life диаметрально противоположна первой, хоть и не каждому удалось это понять. Чтобы как-то исправить ситуацию, Valve просто обязана выпустить пару хороших патчей и дополнение, которое все расставит по местам.

2. Doom 3

Джон Кармак не обещал ничего революционного. Do-

от 3 как ремейк первого Doom должен был вернуть в себя все лучшее, что было в шутерах, и при этом оставаться все тем же Думом. И вот он появился – великолепная графика, великолепный звук, классический геймплей. Те, кто играл в первую часть, помолодели душой ровно



на 11 лет. Каждым своим коридором, каждой битвой Doom 3 утикал нос всем остальным шутерам. Все гениальное просто и все простое – гениально. Первоизданный экшен без примесей других жанров, к сожалению, не пришелся по вкусу тем, кто вопреки всем заявлениям id Software ждали от игры непонятно чего.

3. Unreal Tournament 2004

Великий прорыв априлеров – замена Q3 на UT в программе игр WCG, ознаменовал

Минувший год для жанра шутеров был годом битвы титанов или титанической битвы между долгостроями, потенциальными хитами, на которые равнялись другие компании еще задолго до выхода этих великих игр. Однако не всё оказалось так замечательно, как на то рассчитывали многие игроки.

небывалый подъем всей их тусовки. Жаркие сетевые баталии, прогрессивное и плодотворное народное творчество в плане создания карт, модов и прочего нужного и полез-

ного добра в немалой мере способствовал росту популярности Unreal Tournament.

4. Far Cry

Попса в почти идеальном виде – заезженный до дыр сюжет, положенный на хороший движок, дал свои плоды в виде невиданных красот огромных уровней, красавой воды и относительной свободы действий. И мало кто обращал внимание на одинаковые пальмы и как две капли воды похожие друг на друга ландшафты. Играбельность – прежде всего, ибо многие откровенно скучали среди всей этой однотипной красоты.

5. Painkiller + Battle out of Hell

Пока Серьезный Сэм готовится во второй раз явиться на наши монторы и винчестеры, дело его живет и процветает. Ураганный и в меру необычный шутер мигом снискнул немалую популярность в узких кругах ограниченных лиц, да и то ненадолго. А дополнение к нему вызвало куда меньший ажиотаж, чем предполагалось изначально.

новий тариф

ніч

джинс

дзвінки
абонентам
джинс

вночі

з 22:00 до 07:00

0,00

грн./хв.

відомі

0,45

грн./хв.

SMS

0,25

грн.

спати
заборонено!

www.jeans.com.ua
www.jeansclub.com.ua
8-800-50-000-50

(детальна інформація - безкоштовно в Україні)

RTS

Год минувший выдался урожайным на стратегии всех мастей и расцветок. Вопреки всем прогнозам, что, дескать, эволюция жанра зашла в тупик, разработчики упрямо продолжали находить новые интересные решения.



1. Sid Meier's Pirates!

Почему именно «Пираты»? Да потому что Сид Мейер снова напомнил нам о вечном, о том, как нужно делать действительно интересные игры. Концепция «Пиратов» отнюдь не нова (17 лет – это очень даже немало) но подобные игры почему-то делать никто не рискует. Бояться, что ли? Или делать такие шедевры дано не всем? Скорее всего, именно последнее.

2. Rome: Total War

Великолепная историческая игра с поистине огромными возможностями, прекрасной графикой и отличным звуком надолго удер-

живают поклонников стратегий у компьютеров. Однако многие считают, что на фоне других игр все достоинства Total War выглядят немножко неубедительно.

3. Warhammer 40000: Dawn of War

Это просто нечто – такого ураганного геймплея давненько уже никто не предлагал. Просто умопомрачительная детализация юнитов, идеальный звук, знакомые войска и кроткая, но насыщенная кампания в лучших традициях вселенной Warhammer 40000 принесли игре немалую популярность. Но еще большую



популярность Dawn of War принес сетевой режим, на который, собственно, данная игра и ориентировалась.

4. Ground Control II: Operation Exodus

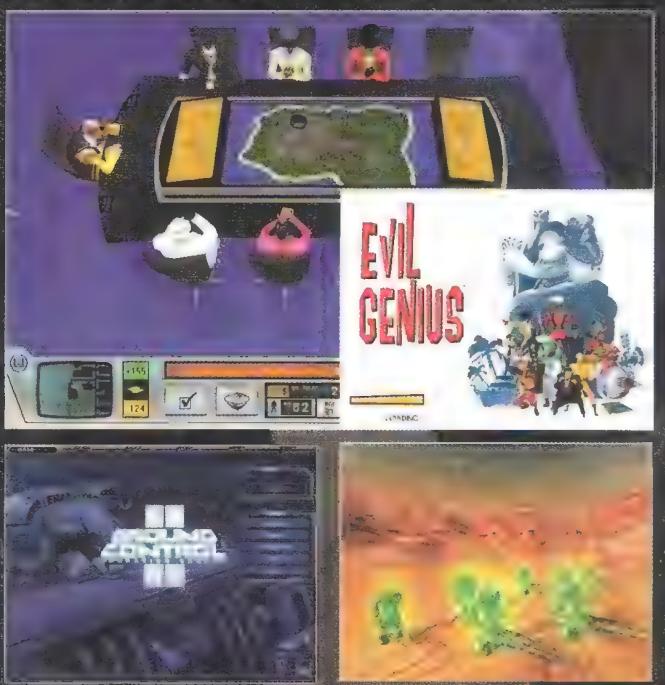
Красота спасет мир, но не каждый: Монингстар Прайм спасал капитан Анджелас, а не красота. Хотя и без нее не обошлось. Первая часть Ground Control в свое время произвела настоящий фурор по части графики. Вторая часть – тоже. Можно с уверенностью сказать, что на данный момент лучшей графики, особенно по части ландшафтов, в стратегиях просто не существует. Однако графика – далеко не един-



ственное достоинство GC II: Operation Exodus.

5. Evil Genius

Стратегии с непрямым управлением – вообще разговор особый, и Evil Genius – не исключение. В лице этой яркой игры престарелый, полузабытый электоратом, но тем не менее вечный, как непобедимое Зло, великий Dungeon Keeper обрел достойного наследника. Искрометный юмор, забавный пародийный сюжет и веселенькая графика на пару с прикольным звуком никого не оставят равнодушным. Зло обязательно победит закравшееся и напыщенное ДоброЛ



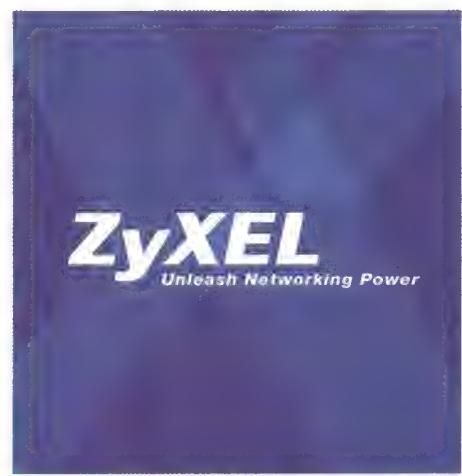


Дистриб'ютори:
ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 **МТІ** т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: AMI т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглер-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософ-Телекомуникація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, K-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 70-07-07

Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою:



Суперфайний конект Надшвидкий Інтернет

модеми серії
OMNI ADSL

OMNI ADSL USB



OMNI ADSL LAN



OMNI.ZyXEL.RU

RPG

1. World of Warcraft

И что делает MMORPG среди сингловых игрушек? Да собственно, ничего особенного, но просто оставлять верхнюю строчку хит-парада пустой как-то не принято, а сингловые RPG, вышедшие в этом году, не заслуживают быть первыми.

Выход World of Warcraft сопровождался массовым падением игровых серверов и вводом в эксплуатацию новых – игру сметали с прилавков просто с неимоверной скоростью. Более того, в магазинах выстраивались длинные очереди, в которых желающие приобрести заветный бокс стояли по несколько часов. А вы представляете себе, какое это редкое явление – очередь, особенно на западе? Учитывая такое начало, можно предположить, что в будущем появятся халявные сервера и шарды, и тогда World of Warcraft станет действительно народной игрой.

2. Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Хит! Лучшей высокоуровневой кампании для третьей редакции D&D не было и пока не предвидится. Bioware очень

удачно ввело в игру все самое лучшее, что было в Forgotten Realms и даже ввело в игру планетные элементы. Нестандартные головоломки, сильные противники, могущественные артефакты и верные союзники придают игре невероятно притягательный эпический оттенок. А если учесть наличие нескольких концовок игры и некоторую нелинейность в прохождении, то все это всегда надежду, что Neverwinter Nights II покорит сердца ролевиков вовсю и надолго.

3. Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Новая RPG от Troika, основанная на оригинальной всемирной White Wolf, да еще и на движке Source, запросто могла бы влезть и на первое место, тем более что все предпосылки для этого были. Однако этому помешали возрастной



Скриншот из Vampire: The Masquerade – Bloodlines

ценз, нестабильная работа



Скриншот из Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark



Скриншот из World of Warcraft

игры, а также завышенные системные требования. Тем не менее игра удалась на славу, даже при наличии сильных конкурентов новый Vampire все равно был на этом месте нашего хит-парада.

4. Operation Silent Storm: Часовые

За неимением RPG сгодится и пошаговая стратегия с ролевым уклоном. И вообще, не упомянуть об этой замечательной игре – самое настояще преступление. SS выгодно отличается от большинства подобных игр прекрасным оформлением, непротиворечи-



чивой внутренней структурой, и, самое главное, вариативностью решения той или иной игровой ситуации. Конкурентов у «Часовых» нет и пока не предвидится, а «Ночной дозор» на основе их движка появится еще нескоро.

5. Sacred

Любители hack&slash – тоже люди, хоть и зовутся манчками. Назвать Sacred RPG можно, только если поблизости нет настоящего ролевика с лопатой ☺.

Невероятно однообразный геймплей и недоработки в огромных количествах, параноидальная защита от копирования, дававшая о себе знать даже на локализованных лицензионных копиях игры, основательно подпортили репутацию игры. Тем не менее целая вереница патчей и бесплатное дополнение смогли на длительное время удержать продукт от Ascaron Entertainment на плаву.





ПОПУЛЯРНІ МЕЛОДІЇ

XX03116 Jingle Bells
XX03111 Merry Christmas
XX03216 Білорусь (Р.Скотт)
XX03516 Ой, моя країна
XX03616 Новий Год, якого
XX03816 Зимові ваканції. Дубль Альбом
XX03916 Буковина. Трад. Земля. Іванчук
XX04016 Новогодній Троянчик. Дубль Альбом
XX05516 Last Christmas. George Michael
XX04516 Born in Africa. Dr. Atom
XX02616 Californication. Red Hot Chili Peppers
XX051616 Can't get you out of my head. K. Minogue
XX052016 Come into my world. Kylie Minogue
XX04616 Crawling. Linkin Park
XX052316 Crazy. Julio Iglesias
XX04616 Don't Look Back In Anger. Oasis
XX044816 Don't Worry Be Happy. Bobby McFerrin
XX044516 Dream on. Aerosmith
XX028416 Englishman In New York. Sting
XX051516 First day of my life. The Rasmus
XX021016 Free Love. Depeche Mode
XX051316 Freeee. George Michael
XX054916 Guilty. The Rasmus
XX021916 Hotel California. Eagles
XX027516 I shot the Dj. Scooter
XX029216 James Bond Theme. Goldfinger
XX019316 Let it Be. Beatles
XX047516 Living Next Door To Alice. Smokie
XX026116 Losing My Religion. R.E.M.
XX043116 Main Theme. Mission Impossible
XX016816 Mazafaka. Група "Грин Грій"
XX027816 Objection. Shakira
XX021216 Personal Jesus. Depeche Mode
XX052116 Pretty woman. Roy Orbison
XX040416 Pulp Fiction. Pulp Fiction
XX040116 The Final Countdown. Europe
XX040516 We are the champions. Queen
XX025916 We will rock you. Queen
XX027916 Whenever, wherever. Shakira
XX025116 Where do you go. No Mercy
XX041816 Why Does My Heart Feel So Bad. Moby
XX051816 Акунаматата. П'єр Нарцисс
XX054216 Гім України
XX000616 Граница. Агутин Леонид

Поліфонія для моделей:

Nokia 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, Samsung X100, X600, E800, E700, D40, C100, V200, S200, M500, E400, Panasonic EB G60, X70; Alcatel OT535, Siemens C55, C60, M55, MC60, M55, SL55, LG C110, G1600, G5400, Motorola E365, Sony Ericsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

Мономелодії для моделей:

Усі моделі Nokia (окрім 3100, 5110, 5130), Samsung R200S/R210S, N600, N620, T100, Siemens A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, M45, M55, SL45*, SL55* Motorola V60, V66i Ericsson T65, T66, T20e, R520m Alcatel OT30, OT51, OT51s, OT52, OT52s, LG V3000, W5300, W7020, G520, G5300, G7000A SonyEricsson T100, T200, T310, T600, P800, P800 Panasonic GD67 (*модель не підтримує прямі SMS-повідомлення)

ЯК ЗАМОВИТИ?

UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

Отримання монофонічної мелодії:

- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx

Отримання поліфонічної мелодії:

- підстав 50 замість xx
- і відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507уууууу , де уууууу - отриманий код мелодії.

Отримання кольорової та ч/б графіки:

відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507уууууу , де уууууу - код обраного контенту.



http://unotech.com.ua

101
29



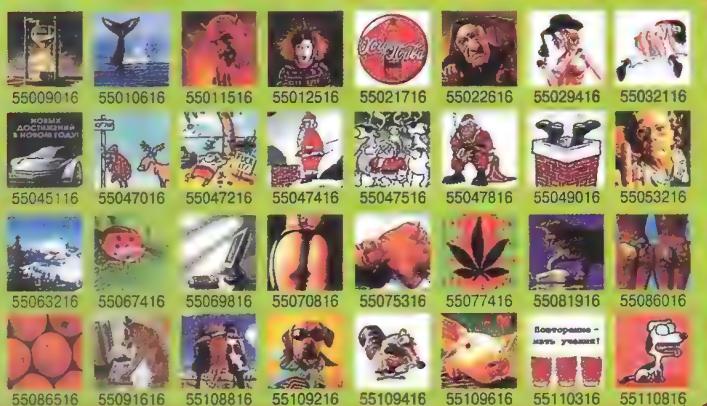
(101x29) Siemens C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45, SL55, C60, (101x46) Siemens A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45; Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер)

ЛОГОТИПИ NOKIA|SAMSUNG



Nokia 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; Samsung R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

COLOR



Nokia 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; LG G5310, C1100, G1600, G5400, Siemens C60, M55, MC60, S55, S55; Alcatel OT535; Samsung S300M, D410, E700, E800, X100, X600, V200, C100 (з проміжкою G4 та вище); Sony Ericsson T310, T610, T68i, P800, P900, Z600; Panasonic EB G60, GD67, X70; Motorola E365

Якщо Ви замовите поліфонічну мелодію або кольорове зображення – у відповідь отримаєте WAP-адресу, за якою зможете завантажити обрану мелодію чи зображення. Для цього новинні бути активовані та настроєні WAP-послуги. Вартість WAP-з'єднання оплачується окремо.

Служба підтримки:

(044) 531 4051

(пн-пт, 9:00-18:00)



КІВСТАР, ACEBASE, DJUICE

Отримання монофонічної мелодії:

- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx

Отримання поліфонічної мелодії:

- підстав 50 замість xx і відправ SMS-повідомлення на номер 104507уууууу , де уууууу - отриманий код мелодії.

Отримання кольорової та ч/б графіки:

відправ порожнє SMS-повідомлення на номер 104507уууууу , де уууууу - код обраного контенту.

Увага! в SMS не треба вписувати післях літер чи знаків!



Название: *Sid Meier's Pirates!*

Разработчик: Fraxis Games

Издатель: Atari

Жанр: стратегия, аркада

Системные требования: Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video

ОЦЕНКА:

11+

Графика:

11

Геймплей:

10

Управление:

9

Звук:

11

Якобы оригинальное вступление

Собственно, именно сейчас, по идее, нужно было вспомнить все хиты №-летней давности, всплыть по бытым временам и развести немерянную философию, но вот беда: существуют онлайн-новые издания, опережающие нас по оперативности, но только потому, что обзоры (ясное дело, не такие акции, как у нас) выкладывают через день после выхода игры. И большинство обозревателей этих изданий, которым выпала честь писать о таком хите как «*Sid Meier's Pirates!*», именно так и поступили. Поэтому я скажу честно и откровенно: в первых «Пиратах» не играл, но для общего развития все же ознакомился.

Но старость – не радость, и всего не упомнишь. Так что поминать лихом старое я не буду.

Итак, «*Sid Meier's Pirates!*», одна из самых интересных и широко рекламированных игр минувшего года. Репутация Сида Меера известна всем, и создаваемые им игры всегда выгодно отличаются от остальных. В лучшую сторону, разумеется.

Сага о Благородном пирате

Сюжет прост до безобразия и не имеет ничего общего ни с классической пиратской романтикой (надеюсь, хоть кто-то читал «Одиссею капитана Блада» Р. Сабатини), ни с остальными, не совсем приятными, историческими подробностями, и больше

всего напоминает слашавый дамский роман.

Всю родню героя захватил и поработил за долги некий нехороший барон, он же – главный злодей. И только наш шустройший добрым молодец еле унес ноги от прихвостней барона. Принес он их в порт, где и записался матросом на корабль одной из четырех морских держав (Испания, Голландия, Англия, Франция), а там поднабрался опыта, а после бунта на корабле был избран новым капитаном...

Live the life!

И вот новоиспеченный флибустьер приступает к несению нелегкой службы в качестве капитана под флагом выбранной страны. Торговать не ре-

комендуется – жизнь пирата коротка, торговые корабли медленны и неповоротливы, да и кому нужны грозди от перепродажи товаров, если вокруг полно испанских галеонов, битком набитых ценным грузом.

Задания просты и отчасти взаимосвязаны – прежде всего нужно дослужиться до звания герцога хотя бы в паре стран, стать первым в десятке самых лучших пиратов, раскопать клады остальных девяти «лучших из лучших», спасти родню, нагрести денег и земли побольше, поприставать к губернаторским дочуркам, а затем жениться, осесть и остеинуться. То есть прожить жизнь, как и написано в начале игры. Это очень немаловажный факт, ибо с годами герой ста-

реет, его реакция и здоровье ухудшаются, что сказывается на его боевых качествах. С другой стороны, чтобы продвинуться по сюжету, необходимо постоянно повышать уровень сложности – и в итоге враги становятся вооруженными до зубов, появляются новые типы кораблей, дуэли становятся все более напряженными.

Но жизнь пирата коротка, и все это нужно успеть сделать. Поэтому корабль должен быть быстрым и хорошо вооруженным, ветер – попутным, а команда – многочисленной. Только так можно чего-то добиться в той жизни.

Любопытно, что игру можно завершить в любой момент – во время драки награбленного героя отказывается

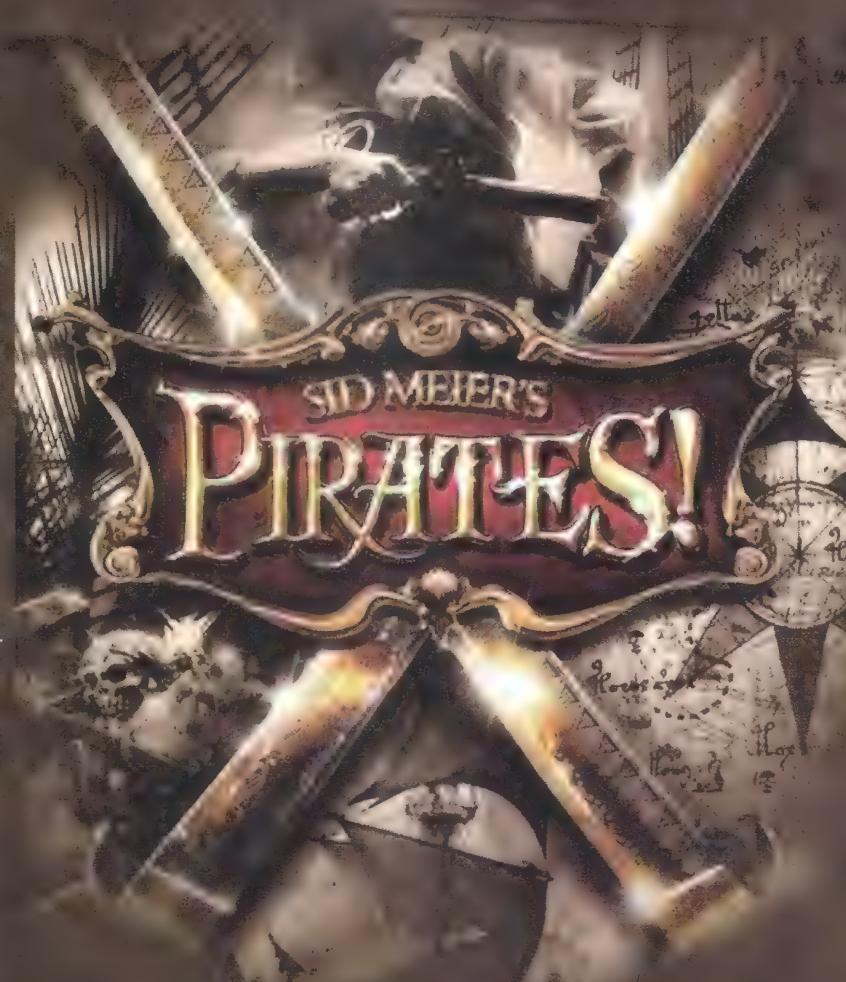
от карьеры пирата, после чего рассказывается, кем он стал и как прожил остаток жизни.

Many Mini

К сожалению, хитрый дядя Сид Меэр отказался от создания действительно живого и изменяющегося мира, по своей структуре похожего на тот, которым все так восторгались в «Космических рейнджерах», и ввел в игру множество столь модных сейчас мини-игр. В принципе, поступить по другому было нельзя: владельцы Xbox не особо жалуют стратегии, да еще и неслабо навороченные.

Третий отсек, пли! Торпедная атака!

Как и прежде основной упор сделан на морские сражения.





Самое главное – правильно подловить противника (а лучше всего попытаться сделать это еще до начала битвы), заставить его плыть против ветра, правильно использовать боеприпасы и, по возможности, уклоняться от залпов вражеских орудий. Есть всего три типа снарядов: обычные ядра, пригодные для стрельбы на дальние дистанции, цепи – отлично повреждающие оснастку корабля, и, наконец, картечь для отстрела команды.

Имея достаточно хорошо вооруженный и маневренный корабль, можно без особого труда лупить по вражеским кораблям, пока те не вывесят белый флаг. Однако если наш корабль в этот момент окажется с подветренной стороны, – всё, каррамба! – плыть к побежденному судну для захвата придется очень долго. А автоматизировать это процесс как-то не догадались.

Очень часто враги идут на абордаж – и тогда начинается массовка-потасовка на палубах. Команды дерутся без нашего вмешательства,

а в это время полным ходом идет дузль капитанов. Полномощным файтингом эту мини-игру назвать сложно, но можно. Задача проста – прижать оппонента к борту. На высоких уровнях сложности, смею вас заверить, сделать это очень даже непросто. И не забывайте, что команды тоже сражаются; пока вы заняты капитаном, враги могут перебить добрую половину команды. Взятие на абордаж – самый простой способ захватить корабль в целости и сохранности. Хотя пара залпов картечью перед началом потасовки совсем не помешают.

Захваченные корабли можно выгодно продать, особенно если они без каких-либо повреждений. А после получения звания герцога хотя бы в одной стране наступает сказка: захватываем кучу кораблей, бесплатно чиним, бесплатно модернизируем и тут же продаем за хорошие деньги. Однако и тут маленькая неувязочка вышла – корабли можно продавать, но нельзя покупать, что иногда бывает



очень даже неудобно. С нашей стороны в бою всегда и везде участвует только один корабль – флагман, а все остальные скромно стоят в сторонке. В бою против двух-трех кораблей приходится весьма туго – нельзя палить с двух бортов одновременно, система наведения пушек очень часто шалит: когда нужно дать зал по ближнему судну, канониры стреляют совсем по другой цели.

Топить корабли не стоит – награды за это никакой, и к тому же на некоторых кораблях плавают моряки-профессионалы, которые с радостью будут служить нам.

Служебная лестница

Страны враждуют друг с другом, и на этом можно очень хорошо нагреть руки. Получать титулы у англи-

чан и французов (эти вообще выдают поистине королевские награды) намного проще, чем у голландцев и испанцев. В самом начале нанимаемся на службу сразу ко всем трем странам (кроме Испании) и целенаправленно прессуем испанский флот. В любой момент какая-нибудь из трех наших держав-покровительниц будет вести войну с Испанией, и наши подвиги не пропадут даром. Итак, отправляемся в море, грабим и захватываем вражеские корабли (особенно ценятся суда, перевозящие солдат и новых губернаторов), после чего являемся с докладом к губернаторам тех стран, которым





'My, but you're a bold one! That quicks two... yours will come in handy around these parts. Looks like more men are looking to join your crew.'

наши действия на руку. В качестве награды получаем титулы и земельные владения. Как только продвинемся в звании, губернаторы наперебой начнут знакомить со своими дочками.

Любофф, маркофф и все дела

Чтобы завоевать благосклонность этих красоток, нужно сводить их на дискот... то есть на бал, потанцевать ☺.

Танцевать, оказывается, намного сложнее, чём махать шпагой или стрелять из пушек – это мини-игра. Нужно двигаться в ритме танца, почти предугадывая движения партнерши. Если все получится – любовный романчик (с корыстным оттенком) имеет место быть: красотки кроме своих сердец дарят еще и карты с указанием расположения затерянных городов, а также другие полезные вещички.

Правда, такая идиллия иногда омрачается мелкими неприятностями – некий полковник Мендоза развлекается похищениями губернаторских дочек, причем именно тех, на которых мы положили глаз. Понятное дело, дам приходится спасать, а полковнику – учить хорошим манерам. Однако учите: не все губернаторские дочки одинаково полезны ☺.

Штурм и крестики-нолики

Как по мне, так самые интересные события происходят не на море, а на суше. Так, если при попытке заплыть во вражеский порт нам дадут

«от ворот поворот», то имея достаточно многочисленную команду можно попытаться высадиться на берег и захватить город с суши. И перед началом такого вторжения очень даже нелишне сплавать в ближайший пиратский порт или поселение индейцев и попросить напасть их на этот город. Для атаки хорошо укрепленных городов можно собрать даже свою маленькую эскадру, ведь другие корабли захватываются именно для того, чтобы перевозить войска и грузы.

На суше происходят очень интересные и занимательные сражения в походовом режиме. Готовые к бою пираты и солдаты, разбившись на небольшие группы, стоят на приличном расстоянии друг от друга. Задача проста: уничтожить или обратить противника в бегство. Существуют бонусы за расположение отрядов; так, например, укрывшись за деревьями, бойцы получают только половину урона.



После захвата города, как правило, можно разжиться деньгами в большом количестве. Но это далеко еще не самое интересное. Если в городе не окажется губернатора, то мы можем на его место посадить своего из числа чиновников дружественных нам государств. Фактически так можно искоренить испанцев по всей карте, оставив им пару городов (желательно расположенных почти рядом), возле которых потом и будем отлавливать злодеев – Раймондо и Мендозу.

За и против

Выглядят «Sid Meier's Pirates!» просто бесподобно: к графике претензий нет абсолютно никаких, впрочем, как и к звуковому ряду и музыкальному сопровождению. А вот видеоролики, несмотря на всю их красоту и динамичность, немного подкачали – уж слишком они однотипны. Для знаменитых пиратов во Fraxis

могли бы немного пошевелиться и нарисовать что-то немного отличающееся от стандартных роликов с побежденными капитанами.

Другой момент, к которому хочется придираться – однотипность заданий и почти полное отсутствие ключевых персонажей в игре. Фактически есть только один противник – барон Раймондо, с которым регулярно предстоит драться, чтобы заполучить очередной кусок карты. Квесты с пиратскими кладами тоже не очень оригинальны. Всё до ужаса буднично – нашли место, высадились, сориентировались на местности, пошли, нашли, поковырялись в земле, нашли, порадовались, уплыли. И никак тебе романтики.

Ну и что это за закон подлости: на высоких уровнях сложности мы плывем куда-либо в восточную сторону – на юго-восток или северо-восток, – и ветер обязательно будет встречный. Да, схалтурили, разработчики, схалтурили...

Итого

«Sid Meier's Pirates!» – это не просто еще одна хорошая игра. Нет, совсем наоборот: это очередной шедевр от Fraxis и светоч игровой индустрии Сида Меера. В «Пиратах» каждый найдет себе занятие по душе, ведь здесь нужно всего лишь жить, не особо обращая внимания на сюжет. И то, какой будет эта жизнь, зависит только от вас.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА *

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Машин - це не двигун, гармата, колеса, броня.

Машин - це Свобода

Койоты

ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

- 29 місяї, насищених подіями
- 30 епізодів коміксу
- 46 типів пекельних знарядь
- 7 героїв з РПГ характеристиками
- Американські постядерні пейзажі



"1С Мультимедіа, "Койоти", Nival Інтерактив, Arise



arise



© 2004 ЗАТ "1С". © 2004 Компанія "ARISE".

© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.

Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.

Название: Starship troopers

Жанр: FPS

Разработчик: Empire Interactive

Дата выхода: вторая половина 2005 года

Во имя вечной славы пехоты.



Diary of a dope trooper – 1

М-да... Вот уже лет тринадцать служу в пехоте, но в такую передрягу еще не попадал. А начались все эти пироги с того, что внезапно прервалась связь с шахтерской планетой *Klendathu*. По идеи, отремонтировать передатчик они могли бы за день-другой, но мы потеряли их на-фиг-знает-сколько (новый часовой формат Федерации). А власти не долго чесали репу и быстро решили, что хорошо было бы отослать на этот курорт десантников.

И даже не пару отрядов, а пару кораблей, набитых этими отрядаами, аки банки со шпротами...

Prelude

Надеюсь, что среди читателей журнала нет чукотских рэперов, и поэтому не буду рассказывать о звездном десанте. Вы уж точно читали книгу Роберта Хайнлайна/смоктрили фильм Пола Верховена/играли в стратегию по данту.

Ясно себе представляю, что страницы журнала листает ярый фанат (пусть он сам этого и не знает) десанта, который с нетерпением ждет прихода осени-2005. Часть из вас радостно машет мышкой, а часть, вместо этого приятного девайса, раскручивает джойстик над головой, ибо

выйдет сия божья благодать не только на ваш ПК, но и на буржуйские платформы. Все довольны, никто не обижен.

Diary of a dope trooper – 2: long hard road out of hell

Если вы не боитесь жуков, то просто не видели, что произошло с жителями планеты. Целая колония была вырезана гигантскими тараканами, которых уничтожили Raid'ом пятьдесят лет назад. Ну, мы думали, что они были уничтожены, мы надеялись... Что могли сделать колонисты

против этих милашек, которые в считанные секунды выскоцили из-под холодильника и повалили тысячами на укрепления. Как могли их остановить несколько лазерных турелей, ядерное оружие, армия телепузов, если элитные войска Федерации гибнут пачками. Сам я этих тараканов замочил уже не меньше 14 видов: тут и стандартные солдаты (пушечное мясо), и летающая мелочь, и гигантские жуки, поливающие землю чем-то вроде напалма, и мои самые любимые – «плазма-баги», которые успешно уничтожают нашу авиацию раскаленной



плазмой (на такую машину надо несколько десятков гранат потратить). Одно радует: не носят эти твари оружия и не водят танков, могут только плюнуть чем-то вроде кислоты/огня, или оторвать тебе конечность одну-другую...

Мелочь, но по одиночке эта мелочь ходить не любит и ползает в особо больших количествах...

Wrapped in plastic

Все знают, что основа хорошего шутера – это графика; в Empire Interactive это тоже знают, и в грязь удалять пятаками не собираются. На скринах отчетливо видно, как мастерски сделано освещение и сколь совершенны тени. А чего только

испугают любого диал-апера), не нуждаются в описании графы, остальным же остается только наслаждаться скринами. По количеству врагов на карте эта шпилья обходит на целый корпус самые мясные шутеры: когда смотришь ролик, создается впечатление, что на десантников валит не меньше тысячи фрагов, а в действительности (во всяком случае, так нас уверяют разработчики) их всего-то несколько сотен. И хотелось бы заметить, что на каждый такой фраг выделено уж никак не по три-четыре полигона. Одним словом, такая графа сможет дать отбой HL 3 с Doom'ом 4, но и ресурсы будет жрать не по-детски.

среди которых есть загадочные intelligent grenades (скоро всего, убивают только шибко умных). А вчера к нам завезли новинку – nuke launcher, он обладает гарантией на 100 лет и ваще жутко крутая штука, уничтожающая все живое, впрочем, и неживое тоже. Да, и еще: инструкции ко всему вооружению должны завезти только на следующей неделе...

The fight Song

Не хочу огорчать фанатов книги, но нам опять не удастся увидеть летающие костюмы, описанные в романе. Чуваки из Empire Interactive утверждают, что Starship troopers – это реалистичный шутер в футуристическом исполнении,

миссий, в которых, кроме стандартного «раздай всем путевки на тот свет», будут и усложненные задания с запретами на убийство насекомых определенного вида. Так в процессе миссий нам придется побывать в подземных лабораториях, в полуразрушенном городе шахтеров, пройтись по равнине, пробивая путь через сотни багов к спасительному членоку, а главное, побываем в самом мясном месте шпили – под холодильником в норе у тараканов. К счастью, в процессе рубилова-мочило-ва нам будут помогать пин-напарники, которыми нельзя будет управлять, но можно будет дать им несколько подзатыльников и приказов,



стоят клубы пыли, поднимающиеся из-под лап бегущих на вас насекомых.

Очень красиво графически оформлена самая рульная (на мой взгляд) фича игры – тараканы могут передвигаться под землей и в нужный момент, оказавшись рядом под вами, просто вылезти на поверхность. Вот тут и лому понятно, что в таких «незаскриптованных» сценах скрипты могут/будут скрипеть, как армия несмазанных дроидов-тостеров Р2Д2. А будет ли все так прекрасно как в ролике? Те храбрецы, которые смогли закачать ролик (39 метров

Diary of a dope trooper – 3: get your gun

Слава Noclip'у, власти не по-скупились на оружие и боеприпасы, а то пришлось бы нам мочить тараканов тапками и газетой. Плюс еще выдали нам всем прикиды моднявые, мы теперь в таких шмотках на постой на тусню к насекомым ходим (правда, чаще они к нам, но это мелочь). Одно плохо: высшие силы не разрешают нам носить больше четырех видов оружия на своем горбу, хоть видов такого сделали довольно много. Вот у меня с собой любимый дробь, автомат, парочка гранат,

нени, и игру делают не по книге, а по фильму и комиксам. Никаких летающих костюмов, лазерного оружия багов и тайных заговоров Великого Буратинца! Нас ждут только боевые будни в обнимку с плазменной винтовкой и сотней голодных тараканов. А чтобы в сингле не было скучно, нам подарят кампанию, разделенную на три отдельных ветки, каждая из которых будет дополнять историю двух других. Интересно то, что в каждой ветке будут свои виды оружия и багов (эй, я про жуков, а не про глюки!). Такой сингл будет состоять из различных

а потом остается только мечтать, что они вас послушаются. Вот и остается только молится о том, чтобы девелоперы ИИ сделали хорошим.

Count to six and die

Каждый выделит в этом проекте что-то для себя: кто-то квадратную графику, кто-то тупое мясо, кто-то Uninstall... Но я уверен, что все эти «кто-то» не без моей помощи погибнут лютой смертью из Postal'a и Manhunt'a, и осенью-2005 к нам приедет страшный убийца Серьезного Сэма. Ждем-с...

Legion, tailler@mail.ru



Название: Gothic 3**Разработчик:** Piranha Bytes**Издатель:** Z Wolf**Жанр:** Action RPG**Дата выхода:** конец 2005 года

Да падёт благословение Инноса на ваши головы...

Вам конфетка из Германии!

В наши дни стали выпускать всё меньше и меньше хороших ролевых игр. Проекты, которые должны были стать «универсальными» и «неповторимыми», сводились к уже порядком поднадевшему Hack & Slash. Но, благо, остались ещё люди, понимающие, что РПГ – это Role Playing Game, а не «Рубаки Пару Голов». И эти люди – славные ребята из немецкой компании Piranha Bytes, порадовавшие нас двумя отличными частями игры Gothic. Игры были далеко не без недочётов и лагов, но безвозвратно погружали нас в свой увлекательный геймплей. В общем, не буду много говорить – все, кто играл, меня прекрасно понимают. Так вот, трепещите, фанаты! Немцы готовят для нас очередную часть игры, крепко держащей жанр РПГ над поверхностью воды.

Плохо начинается то, что хорошо заканчивается...

В конце второй части нам подарили самый счастливый хэппи энд. Главный герой, победив всех злобных и коварных врагов, набрав кучу редких артефактов и доспехов, доволен и весёлый отправляется домой в компании друзей на украденном у паладинов корабле. Но что было дальше – от нас скрыли подлые титры.

Кто бы мог подумать, что человек, прошедший через тучу приятных и не очень испытаний, боровшийся с элитными бойцами орков, убивший налетевших, как детская неожиданность, драконов, не сможет вернуться домой из-за непогоды? Шторм кидает корабль, будто тот сделан из бумаги, из трюма вываливаются в море все пожитки героя. В этот самый момент в добавок к шторму является оркская боевая галера и заставляет храбрую команду «без штанов». Причём как в переносном, так и в прямом смысле. Герои не решаются испытывать знания кун-фу на орковских топорах и устраивают соревнования по плаванию на скорость «Спаси свою шкуру – 200...»

...и вернулся на морском берегу без оружия, обессиленный и с головой,

ск после Нового года. Всё, что ему удаётся найти – палка, чудом сохранившийся Глаз Инноса и ещё несколько предметов, которые кажутся до боли знакомыми. И с этой великой ношей герой отправляется искать хоть какое-нибудь людское поселение, думая только об одном: «И какого от меня богам надо?!»

The show must go on

Оказалось, Рудниковой Долины оркам было мало. Они осаждают город Дукмар, и ситуация там не лучше. Герою с его снаряжением туда соваться нежелательно. Посему начало идёт чуть ли не симметрично со второй частью – убей тварь, продай шкуру, получи деньги, купи оружие и броню, – и тогда тебя пропустят. Хотя почти всё имущество героя будет лежать на дне моря, не все его способности будут утрачены. Давать игрокам в руки персонажа, который час назад был суперменом, а теперь стал худым и слабеньким салагой – смешно. Герой будет достаточно силён и сможет обладать некоторыми способностями, но не всеми, что были у него раньше. Разработчики говорят, что, возможно, на него будет наложено проклятие. Тайный ход является нововведением и, на мой взгляд, он довольно оригинален. Тем не менее, игра во многом будет повторять свою предшественницу.

Мы получим множество до бли знакомых квестов, будем

сражаться с легко узнаваемыми монстрами, имена которых мы заучили наизусть, встретим почти всех старых друзей (даже некоторых из первой части), побываем на старых локациях, включая полюбившийся город Хоринис и его клон. Да-да, оказывается, это два абсолютно одинаковых города, причём оба называются Хоринис. Единственная разница – один город является зеркальным отражением другого. По истории, их, типа, строили маги-близнецы... Как по мне, так разработчикам либо не хватило фантазии, либо наоборот – фантазия у них в избытке.

И на всём это, разумеется, будут всем своим весом давить орки. Но они – лишь заноза у героя в том месте, которое ему часто приходилось спасать. Вся суматоха вновь будет крутиться вокруг артефакта, и вновь этим артефактом будут пытаться завладеть Ищущие (Чёрные маги). Но на сей раз это не глаз Инноса, не его нос и даже не ухо. Это меч. Точнее, два меча, причём, как вы уже, наверное, догадались, – меч «добра» и меч «зла». Первый называется Уризель – кузнец изготавливал его из неизвестного металла и магической руды.

Второй меч, Власть Белиара, был сделан из того же металла, но был пропитан кровью самого Белиара, поэтому получился намного более мощ-

ственней Уризеля. Без войны не обошлось. И когда два могущественных меча встретились в битве, Чёрный Меч поглотил силу Уризеля и тот стал бесполезным. А власть Белиара был настолько перегружен силой, что поломался на две части (жадность фраера сгубила).

В разборки мечей несколько позже придётся вмешаться Митризелю – мечу Аданоса, бога Воды. Про то, что добрый дядя Безымянный убил всех драконов, представлявших не меньшую опасность, все уже забыли. Глаз Инноса – и тот поможет герою только один раз.

Орки потихоньку выигрывают войну, Чёрные маги вот-вот найдут их меч, который позволит им завладеть миром, единственная защита людей потеряна и бессильна... Вдруг оказывается, что главный герой – Избранный, и ему весь этот мусор надо разгребать. Странно, но другого мы и не ожидали.

Нововведения и старовыведения

По сценарию, всю игру мы пройдём магом Огня, за исключе-

нием одного уровня, где придётся играть за Чёрного мага. О том, будет ли возможность изменить направленность, разработчики молчат в тряпочку. Хотя я лично думаю, что нельзя убрать такой хороший элемент, как нелинейный сюжет.

Территория будет раз в пять больше, чем в предыдущей части, и намного разнообразней: помимо полей и лесов будут и джунгли, и дюны, и оазисы... В общем, чего только там не будет! Возможно, в игру включат транспортные средства в виде коней а-ля Sacred, верблюдов и лодок (каждый для определённого типа ландшафта). Разумеется, будут скрытые локации, пещеры и подземелья, где мы сможем найти уникальные предметы и сокровища, которые будут охраняться не менее редкими и сильными монстрами.

AI улучшится, противник овладеет новой тактикой и манёврами. Окружающий мир заживёт своей собственной независимой от игрока жизнью. Одно из самых сладких нововведений – система общения

NPC: новости будут распространяться не сразу по всему городу, а постепенно, через слухи.

По части графики Gothic 3 должна произвести не меньший бум, чем в своё время Morrowind. Мир будет сделан максимально реалистичным, анимация и модели будут полностью переделаны. Разработчики обещают сделать лица получше, чем в HL2.

Система вооружения будет переработана в лучшую сторону – инвентарь до этого был уж больно прост. Не знаю, является ли это хорошей или плохой новостью, но доминирующим началом Gothic 3 будет action. Тем не менее, ролевая система останется и будет улучшена. Исходя из этого, разработчики планируют сделать несколько уровней сложности, но пока неизвестно, будет ли это так.

Музыка? Музыка будет лучше и красивее, но в принципе останется той же. Мультиплекса нет и не будет по техническим причинам. Но мы ведь не огорчаемся, правда? Это далеко не самое главное, что интересует нас в Gothic 3. Движок



будет фактически собран самими Piranha Bytes, хотя в основе лежат некоторые уже готовые технологии.

Что ещё можно добавить? Пожелаем разработчикам успехов и своевременного выпуска игры! (трижды стучусь головой о деревянный стол). Да прибудет с вами милость Инноса!

Butcher

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ВСІХ!



Відтепер за новими тарифами!

день - 0,69 у.о. за годину

вечір - 0,49 у.о. за годину

ніч - 0,19 у.о. за годину

IP
TELECOM

тел 238-89-89 www.iptelecom.ua

ЖДЕМ-С...

PC

PS2

C

XBOX

Название: Lada Racing Club
Разработчик: Geleos
Жанр: Racing
Дата выхода: сентябрь 2005 года
Сайт игры: www.ladaracing.ru

ОСОБЕННОСТИ русского underground'a



Мысли вслух

Почижающий на полке Need For Speed Underground II уже не вызывает прежних эмоций. Ликовение фанатов несколько угасли, и, вдоволь утолив жажду скорости, жизнь медленно, но уверенно, возвращается в привычную колею. Серые зимние будни, повествующие лишь о предстоящем авитаминозе, оставляют твердую почву, на которой заново пускает корни надежда на лучшее. И в этот раз, так сказать, надежда и вовсе не заставила себя ждать. Величать ее можно по-разному. Кто-то склоняется к экзекуции все того же NFSU II, возлагая роль палача

на предмет нашего сегодняшнего обсуждения. Для других игра стала ни чем иным, как очередным мимолетным фешем, при виде которого полное забвение выступает гарантом удовольствия. Остальные же присваивают геймите тут «игра года». Ну а мы с вами давайте-ка будем называть вещи своими именами...

В роли творцов Lada Racing Club выступают парни из московской студии Geleos. Получив козырную карту в руки или, точнее будет сказать, получив чертежи всех тольяттинских жеребцов концерна «АВТОВАЗ» от самых истоков до сегодняшних дней, они ре-

шили провести небольшую революцию в странах бывшего СССР. У каждого свои революционные методы: москвики сочли за нужное вооружиться графическим движком «ArtyShock Engine» и, конечно же, культом street racing'a. Арсенал, честно говоря, впечатляющий, но одними орудиями сердца геймерской общественности неaborдаж не взять. Тут особый подход нужен...

Какой русский не любит быстрой езды?

Играть нам предстоит за простого парня, всецело

посвятившего себя добыванию лавров профессионального пилота, который получал бы опыт не только из официальных состязаний, сколько из подпольных ночных соревнований. Но, как говорится, опыт в карман не положишь, а на вырученные деньги можно будет с головой окунаться в современный мир тюнинга. Именно тут нас с распластанными объятиями встретят такие тюнинговые гранды, как Rider, Pro-Sport, Lit Company, Clutchnet, SVR, Promo, Союз96 и другие.

В общем и целом все довольно-таки просто. Нам дают машину, определенную сумму



денег и выпускают в чистое поле, то бишь на улицы Москвы. Пункт назначения – это далеко не Берлин! Наша цель – слава, ну и, конечно же, вышедшая в прошлом году *Lada Revolution*. На этом не-легком пути пред нами встанут такие общезвестные режимы игры, как *Street challenge*, *Drag* и *Drift racing*. Что же касается нововведений, то тут на отечественный асфальт выезжает всеми любимая бело-синяя «девятка» с надписью «ДПС» и красивой мигалкой на верхней части кузова; это до невозможности разнообразит игру и нанесет хладнокровный удар в пах второму *Underground'у*. Некий отпечаток *Need For Speed: Hot Pursuit* позволит нам побывать не только в шкуре нарушителя, но и в форме сотрудников российских ГИБДД.

Игровой мир в свою очередь будет вовсе не вымышленный – он будет состоять из центральной части столицы России. Здесь нам обещают порядка 60 трасс, связанных между собой и создающих иллюзию полноценного города. Вся эта радость в общей сложности будет состоять примерно из шестидесяти километров реальных дорог, прокатиться по которым мы сможем более чем на сорока автомобилях, начиная с «копейки» и заканчивая «рублем».., тьфу ты, начиная с «копейки» и заканчивая *Lad'ой Revolution*.

Если все же возвратиться к тюнингу, то тут игродеды обещают вообще полный «умат»! Говорят, мол, все, что Вы сделаете со своим металлическим жеребцом в игре, Вы сможете повторить в реальности. Я поначалу не верил, но как только услышал о системе повреждений, доверие возросло: это несколько пролило свет на происходящее. Еще один удар *Underground'у* ниже пояса! Аркадная езда, каждый поворот которой сопровождался искрами, вылетающими из-под машины после преодоления разного рода препятствий, или же умопомрачающие кульбиты метров эдак на пятьдесят – все это предстоит заменить на размеренное, аккуратное и в тоже время не менее быстрое передвижение по трассе. Повреждения незамедлительно будут влиять на управление, а то и вовсе могут вывести автомобиль из строя: плакали тогда ваши новые титаны, спойлер и тонированные окна – придется выложить приличную сумму условных единиц за восстановление своего не-парнокопытного. Да и вообще, что тут говорить – игродеды стремятся по максимуму приблизить игровой процесс к реальной езде, но все же сбрасывать со счетов играбильность никто не собирается и только поэтому чистой воды симулятора нам не видать, «як пыты даты».

Парочка фотонов
Продолжить этот скромный рассказ, наверное, стоит с движка «ArtyShock Engine», о котором я соизволил упомянуть выше. Исходя из скриншотов и видеороликов, уже сейчас можно с уверенностью констатировать, что отечественный движ ничем не уступает забугорным аналогам, если и вовсе не обставляет их по всем параметрам. Новейшая технология реального освещения Global Illumination позволяет оценить «игру света», создаваемую с учетом всех законов физики, не только глядя в окно, но и в монитор своего персонального компьютера. Ну а если еще и о High Dynamic Range Image вспомнить, которое в полной мере позволяет ощутить эффект адаптации глаз к изменению освещения, то это вообще полный «абзац». К примеру, въезжая в мрачный тоннель, в то время, как на небе сияет солнце, мы поначалу даже своих рук на баранке не разглядим, пока собственное зрение не адаптируется, но а потом точно такие же реально-жизненные баги будут поджидать нас при выезде из тоннеля. Физика в игре тоже обещает быть на высоте. На движение железногого коня, галопом мчащегося к финишной прямой, будут влиять не только погодные условия, но и свежеустановленные комплектую-

щие разного рода. Да и вообще, что я тут распинаюсь? Думаю цифра, которую называют разработчики – 250.000 треугольников в кадре, – расскажет вам все, что я собственно забыл упомянуть о графической составляющей игры.

Чекасмо-с!

Если быть откровенным, то я уже даже и рецензировать боюсь. Как оказывается в процессе написания «ждем-с'ов», в мире, кроме женских ног, растущих от ушей, бывают и другие фетиши, не дающие по ночам покоя мирному населению. Помимо этого довольно-таки экстравагантного открытия, хотелось бы отметить стремление наших соседей создать нечто превосходящее очередной клон *ПиВИЧ'a*, а что самое главное – это им удается. Для обитателей бывшего СССР *Lada Racing Club* станет не просто чем-то превосходящим *Need For Speed Underground* – это будет своеобразный фурор с фотoreалистичной графикой, приближенной к реальности физикой, превосходной системой тюнинга, а также оплаченной всеми нами системой крушений и присутствием сотрудников ГИБДД. Что и говорить, мы чекасмо-с, а *Underground* – отдыхает!

Виталий «Blind» Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название игры: Grand Theft Auto: San Andreas
Жанр: Action/Adventure
Издатель: Take 2 Interactive
Разработчик: Rockstar North
Мультиплер: нет
Сайт игры: www.rockstargames.com/sanandreas

ОЦЕНКА:	11
Графика:	9
Геймплей:	11
Управление:	10
Звук:	10



ДЕЛО МАФИИ ЖИВЕТ И ПРОЦВЕТАЕТ.

Как вы думаете, почему автомобили, производящиеся под знаменитой маркой Mercedes-Benz, часто становятся объектами пристального внимания автоугонщиков, а, например, «Запорожцы» этим похвастаться не могут? Оказывается, все дело в отличиях между ними. «Мерседес» – это всегда мощный, обтекаемый, динамичный агрегат, а «Запорожец» – это такой с усами, в шароварах и выпить любит. К тому же за последнего скучищи краденого вряд ли много заплатят. А с деньгами, как вы сами понимаете, не шутят. Ну а без них – тем более. Поэтому перед тем как отправиться за очередным автотранс-

портным средством, заранее определитесь с конъюнктурой черного рынка и угоняйте лишь самые модные модели.

Впрочем, если вы являетесь опытным автоугонщиком, то наверняка знаете все эти прописные истины и можете смело отправляться на охоту за железными лошадками. Ну а если опыта в этом деле у вас пока мало, то для начала вам стоит потренироваться... на кошках! А еще лучше начать тренировки на специальном видеоигровом тренажере.



Называется он именем, вызывающим священный трепет, – *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Новая глава криминальной истории от компаний Rockstar на этот раз разворачивается в середине 90-х годов в штате San Andreas, расположенном на западном побережье США и включающем три мегаполиса – Los Santos, San Fierro, и Las Ventura. Мало того что каждый город по размерам не уступает Vice City, так еще есть и пригород, состоящий из двух десятков мелких деревенек.



Нашего нового протеже зовут Си Джей. Завязав с гангстерским прошлым, бывший член банды Groove Families Street вот уже пять лет как живет в Либерти Сити. Однако известие о трагической гибели матери вынуждает Си Джея вернуться назад домой.

Дома дела обстоят хуже некуда. Семейная группировка больше не имеет авторитета среди уличных банд, брат с сестрой и пяти минут не могут провести, не поругавшись друг с другом. Ко всему прочему,





проблем добавляют еще и двое продажных полицейских, решивших повесить на Си Джая убийство коллеги. Ситуация, повторюсь, хуже не бывает.

И теперь вам необходимо разобраться с продажными

кланов и, конечно, деньги. Ну а в последних и есть счастье. В San Andreas можно покупать недвижимость с такой же легкостью, как это было принято в Vice City. Роскошные особняки, небоскребы с вертолетной площадкой на крыше,очные клубы, казино, гаражи – все это может быть вашим. Подробнее хотелось бы остановиться на гаражах. Отныне они представляют собой фактически полноценные тюнинговые центры. Да, в GTA: San Andreas практически любой автомобиль можно прокачивать всеми мыслимыми способами. Выхлопные системы, бамперы, спойлеры, крылья,

по городам смогут проходить вдвое быстрее и веселее. Вот только использовать вам эту опцию часто не придется. Дело в том, что раньше только игрок мог ездить по городу как полный кретин, в то время как все остальные водители соблюдали все правила дорожного движения. В San Andreas все ездят как идиоты, что является причиной постоянных пробок на дорогах и многочисленных автокатастроф. К слову, система повреждений в игре выше всяких похвал, так что теперь вы можете в полной мере испытать все преимущества торможения двигателем, о чём посто-

делятелями аварий, по зрелищности сравнимыми лишь с автокатастрофами в Burnout 3.

Но вернемся все же к нашей криминальной истории. Как и в предыдущих играх серии в San Andreas, вам представлена возможность самостоятельно выбирать любое задание в любой момент времени. Вопрос заключается лишь в том, что некоторые из них получится выполнить лишь при соответствующем уровне подготовки и экипировки. Ведь первые «просьбы» авторитетов будут весьма простыми. Например, начинающих гангстеров могут попросить съездить-туда-не-знаю-куда-



копами, найти убийц матери и снова завоевать уважение в криминальном мире.

Костяк игрового процесса остался неизменен. В игре вам предстоит вновь попробовать взобраться на вершину мафиозного Олимпа, начав свой путь с уровня третьеклассника, промышляющего угоном самокатов. Сначала придется браться за самую черную работу, чтобы хотя бы так выбраться из грязи в князи. В результате при отличной работе и своевременной выплате членских взносов бойцам криминального фронта начнут поступать все более и более престижные задания, у них начнут появляться стильные автомобили, мощное оружие, красивые девушки, уважение среди мафиозных

литые и композитные колесные диски, луки в крышу и экзотические лакокрасочные работы... Модернизации подлежит абсолютно все. Как и в жизни, развлечения это не из дешевых: к примеру, передний бампер стоит почти 3000 баксов. Но разве это сможет вас остановить? Конечно, нет. Практически все изменения в автомобиле несут исключительно эстетическую нагрузку, никак не влияя на количество лошадей под капотом. Зато грамотно доведенная до ума машина может влиять на уровень уважения к вам среди банд, что имеет в игре одно из первостепенных значений.

Для любителей сверхзвуковых скоростей есть один маленький сюрприз: это «ниtro», с которым ваши поездки

янно твердят автоинструкторы. Хотя справедливости ради стоит сказать, что в игре, как правило, сначала будет происходить торможение бампером, затем – решеткой радиатора и самим радиатором, и лишь потом – непосредственно двигателем. В итоге посетители виртуального полигона для автогонщиков смогут стать сви-

привезти-то-не-знаю-что (конечно, я-то знаю, но по причинам конспирации раскрывать эти секреты не могу). Делово... Следующее задание на веряка покажется интереснее. Так, например, в одной из миссий вам необходимо будет освободить из танкера группу незаконных эмигрантов. Что ж, садимся за штурвал вертолета и летим в порт. Приблизившись к танкеру, начинаем поливать портовых охранников плотным огнем. Но не тут-то было: вертолет сбивают, придется добираться вплавь. Да-да, отныне в GTA герой умеет плавать, причем очень даже хорошо.

Оказавшись на танкере, бесшумно крадемся к охраннику и ножом перерезаем ему горло. Подбираем шотган





и продолжаем красться, ведь быть псом-призраком здесь не менее захватывающе, чем в *Manhunt*. Если вас вдруг обнаружат, то доставайте огнестрельное оружие и вступайте в открытый бой. Свист пуль, перекаты, выстрелы из-за угла, стрельба с двух рук... В вашем распоряжении обрез, ракетница, колт-45, M-16, AK-47, Ingram Mac 10, двуручный Uzi и даже катана. О чём еще можно мечтать?

Освободив эмигрантов, можно с чистой совестьюозвращаться к начальству, радостно рапортовать об успешном выполнении задания и требовать (не)скромной прибавки к гонорару.

Не нравятся большие «сюжетные» миссии? Как всегда, можете заняться выполнени-

ем множества различных задач. Ну и конечно же, вы можете просто кататься по городу, врубив на полную громкость радио, транслирующее вашу любимую музыку (кантри, рок, фанк/соул, регги/даб, хаус, поп-метал или хип-хоп на выбор).

Любоваться окрестностями можно, разъезжая на спортивной байке FCR 900, спортивной машине ZR 350, спортивной NRG 500, квадроцикле, дальнобойщике, Dodo, бензовозе, школьном автобусе, машине для гольфа, лоурайдере, mustangе,



героя. Да, так широко рекламированные разработчиками «ролевые элементы» оказались правдой. Вы можете воспитать персонажа таким, каким вам хочется. Регулярные тренировки в спортзале сделают героя сильным и мускулистым и, наоборот, отказ от физических упражнений

и постоянное поедание гамбургеров приведут к тому, что Си Джей отрастит многоэтажное брюхо и будет еле-еле передвигаться. Однако надо учиться, что приоритетом в игре является хорошая физическая форма. И для этого созданы все условия. Так, спортзалы есть в каждом мегаполисе. Например, в *San Fierro* вы можете обучиться приемам кун-

гунга, в *Los Santos* – кикбоксинга, в *Las Venturas* – бокса. А в *Freemode* вы можете заняться любыми видами спорта, от футбола до гонок на мотоциклах.

Кроме того, в *GTA: San Andreas* можно даже по своему вкусу подбирать гардероб героя. Например, в числе прочих шмоток есть даже кеды Converse All Stars, модель 2004 года. Также вы можете посещать тату-салоны и парикмахерские...

GTA: San Andreas великолепна. Ее масштабы ошеломляют. Сколько бы я вам о ней не рассказывала, мне все равно не удастся передать все эмоции сполна. Но даже и не думайте сомневаться в том, что это одна из лучших игр на всех платформах. Она не изменит вашу жизнь. Она просто возьмет ее в аренду на несколько месяцев. Накачает солнцем, адреналином, энергией... и отпустит – до следующей серии.



ем множественных второстепенных заданий. Хочется поработать таксистом? Нет проблем: вози пассажиров и получай за это деньги. Можно подработать на машине службы «03». Если посчастливится угнать пожарный агрегат, появляется возможность неплохо развлечься, выезжая на тушение пожаров. Для самых извращенных игроков, конечно же, предусмотрена возможность охоты на преступников в полицейском автомобиле. Из нововведений появилась возможность промышлять воровством, играть в бильярд, танцевать и совершать еще много интересных

трамвае, бетономешалке, тракторе и даже велосипеде.

Однако для того чтобы хоть как-то продвигаться по сюжетной нити, вам все же придется заставить себя выполнить ряд ключевых миссий. Конечно, нормальные бандиты смогут и не обращать внимания на такие мелочи, но в этом случае им так и не откроются второй и третий мегаполисы. Точно так же им не стоит и мечтать о том, чтобы когда-либо вернуться на вершине криминального дна...

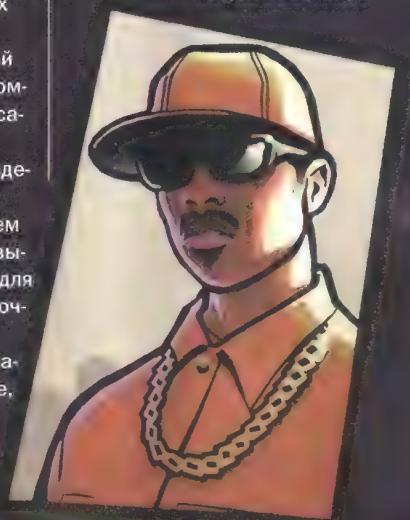
Также для успешного прохождения в игре вам придется уделять внимание совершенствованию умений и навыков

и в *Los Santos* куда популярнее классический бокс, а в *Las Venturas* вас научат в лучших традициях уличных боев – убивать противника головой о стену. Все стили можно комбинировать, создавая тем самым свой неповторимый.

Повышение навыков владения оружием позволит вам метко стрелять, со временем и с двух рук. Улучшение навыков вождения необходимо для успешного выполнения гоночных миссий.

Но самым важным показателем является, конечно же, Respect – уровень уважения в криминальном мире. На данный показатель

Ольга Крапивенко,
heiga666@mail.ru



REVCOM

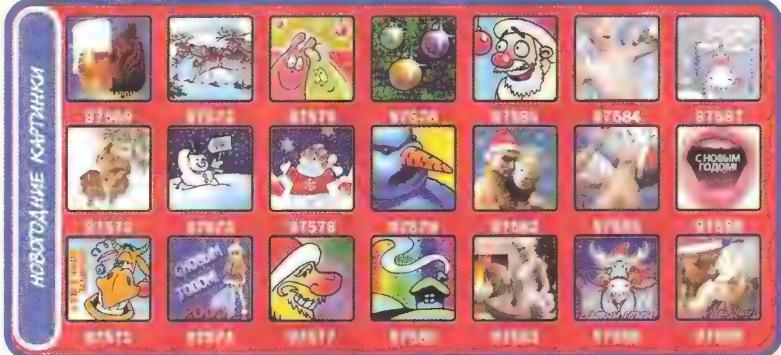
www.revcom.com.ua



мобільний
НОВЫЙ ГОД!!!



НОВОГОДНІЕ КАРТИНКИ



ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ МОДЕЛИ

Кольорові картинки: Nokia 2650, 3100, 3200, 3300, 3510, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, GB300, GF200, GI100; Panasonic GD87/X70/G70; Pantech: G500/600/700/800/900, GB100, GB300, GF200, GI100; Siemens M55, MC60, S55, SL55; Alcatel 535; Motorola T720i/722i; Sony Ericsson T610/630, Z600, листівки nokia/samsung: nokia усі моделі, крім 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8810, 8910, 9110, 9210; samsung r200s/210s, n500/600/620, t100. Скринсейвери siemens: Siemens s45/55, sl45/55/me45, me45, mt50, m55, c60. **Листівки EMS:** Alcatel OT310/311/331/332/511/512/525/535/715/735; Ericsson T295/65/66/68, R520M/MC; Motorola V60/166, C300/331/350/450, T720/T720i/722i; Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Panasonic GD67; LG g5310; Philips 330/350/355/ 530/535. Попівкові мелодії: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510/3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens CL50, C55/60, A55/60, M55, S55, SL55, MC60; Motorola T720i/722i; Sony Ericsson T310/610/630, Z600; Alcatel OT535; Panasonic GD67/87, X70, G70. Мелодії siemens: Siemens C45/55/60, S45/45/55, SL45/55, ME45, CL50, M50/55, MT50, A50/52/55/60, MC60. Мелодії nokia/samsung: все моделі Nokia, кроме 5110; Samsung C100, N500/600/620, P400, R200s/210s, T100. Мелодії EMS: Alcatel OT310/311/331/332/511/512/525/535/715/735; Pantech: G500/600/ 700/800/900, GB100, GB300, GF200, GI100; Panasonic GD67; Motorola V60/166, C300/331/450, T720(i)/722(i); Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Philips 330/355/350/535; Ericsson T65/66/68, R520m/mc.

СКАЧАТЬ

НАЗВИ МЕЛОДІЙ	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS	EMS	ПОЛІФОНІЯ
ALCAZAR Physical NEW!!!	97795	97798	97802	97870
BRITNEY SPEARS Toxic	97662	97663	97664	97824
DESPINA VANDI Opa Opa SUPER-HIT!	97701	97703	97707	97837
DIDO Thank You	97642	97649	97656	97823
ERASURE Love To Hate You NEW!!!	97760	97768	97758	97853
EURYTHMICS There Must Be An Angel	97716	97720	97718	97842
GORILLAZ 19-2000	97683	97684	97685	97831
HIM Right Here In My Arms SUPER-HIT!	97646	97658	97655	97820
JEWEL Intuition NEW!!!	97665	97666	97667	97825
Jingle Bells + В Лесу Родилась Елочка NEW!!!	97806	97807	-	97887
JOE COCKER You Can Leave Your Hat On	97801	97803	97804	97872
KRAFTWERK Radioactivity NEW!!!	97717	97721	97719	97843
MANIC STREET PREACHERS	97763	97771	97777	97855
If You Tolerate This Your Children Will Be Next				
MAROON 5 She Will Be Loved SUPER-HIT!	97741	97744	97747	97852
Merry Christmas SUPER-HIT!	97732	97736	97734	97848
MODJO Lady	97761	97769	97759	97854
NICK CAVE Do You Love Me?	97731	97737	97738	97847
O-ZONE Despre Tine SUPER-HIT!	97680	97681	97682	97830
PET SHOP BOYS West And Girls	97764	97772	97778	97856
PLACEBO Special K NEW!!!	97722	97724	97726	97844
PRODIGY Girls SUPER-HIT!	97713	97714	97715	97841
RAMMSTEIN Mein Teil NEW!!!	97740	97743	97746	97851
ROBBIE WILLIAMS Feel NEW!!!	97723	97725	97727	97845
SADE King Of Sorrow NEW!!!	97765	97773	97779	97857
SCORPIONS Still Loving You SUPER-HIT!	97679	97677	97678	97829
SHAKIRA Ready For The Good Times NEW!!!	97766	97774	97780	97859
SHIVAREE Good Night Moon. Из к/ф Kill Bill - 2	97711	97705	97712	97840
SMASH MOUTH I'm A Believer. Тема из м/ф Shrek	97695	97696	97697	97835
TARKAN Kuzu Kuzu SUPER-HIT!	97702	97704	97706	97838
TEN SHARP You NEW!!!	97751	97752	97755	97860
TITO AND THE TARANTULA After Dark Night.	97749	97754	97757	97861
Twisted Nerve. Из к/ф Kill Bill - 2 NEW!!!	97733	97735	97748	97849
БИ-2 Варвара NEW!!!	97767	97775	97781	97882
БИЛАН ДИМА На берегу Неба. (Комп. М. Мшенский, Р. Бокарев)	97708	97709	97710	97839
ВИА ГРА Вот Так И Дела. (Комп. К. Меладзе) SUPER-HIT!	97698	97699	97700	97836
Тима України SUPER-HIT!	97644	-	97654	97821
ГЛЮК-З Снег Идет. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97794	97797	97800	97869
ДИСКОТЕКА АВАРИЙ Новогодняя. (Комп. А. Рыжков)	97643	97650	97652	97818
КИПЕЛОВ Я Свободен SUPER-HIT!	97671	97672	97673	97827
Короли Ночной Вероны. Из мюзикла "Ромео и Джульетта". (Комп. Ж. Пресбургик)	97728	97729	97730	97846
КРУГ МИХАЙЛ Кольцик	97674	97675	97676	97828
КУКА По Маленькой. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97812	97814	97815	97874
МАЛАХОВА ЖЕНЕВЬЕВА Клиник. (Комп. В. Дробыш) NEW!!!	97813	97811	97816	97875
Маленькой Елочки Холодно Зимой. SUPER-HIT!	97645	97648	97653	97819
МАЛИННИК НИКИТА Котенок. (Комп. М. Малинин)	97670	97669	97668	97826
МАСЮКОВ РУСЛАН Арриведиччи. Малышка. (Комп. М. Фадеев)	97808	97809	97810	97873
МЕЛАДЗЕ ВАЛЕРИЙ Ночь Накануне Рождества. (Комп. К. Меладзе)	97647	97651	97657	97817
МС ВСЛУПШИН & НИКИФОРВНА Новогодняя. (Меня Прет)	97689	97690	97691	97833
НАГОВІЦІН СЕРГЕЙ Бельй Снег	97659	97660	97661	97822
НИЧЬЯ Ніччя. (Комп. Е. Кипер, Е. Курицын) NEW!!!	97750	97753	97756	97858
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ Юго-2. (Комп. Д. Арбенина) NEW!!!	97739	97742	97745	97850
ПІЛОТ РОБ. (Комп. І. Черт) NEW!!!	97791	97792	97793	97868
ПІРЦХАЛАВА ІРАКЛІЙ Время. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97784	97787	97782	97864
ПРОПАГАНДА Марія Поповичикуана. (Комп. В. Богатырев) NEW!!!	97785	97786	97783	97865
СЕРГЕЯ КУКОЛ SUPER-HIT!	97686	97687	97688	97832
СПЛІН Ми Сидели И Курили SUPER-HIT!	97692	97693	97694	97834
ТУТСІ Самый Самый. (Комп. Г. Волев) NEW!!!	97762	97770	97776	97863
Утро. Тема из к/ф "Служебный роман". (Комп. А. Петров) NEW!!!	97789	97788	97790	97866
ФАБРИКА & МІГЕЛЬ Он. (Комп. І. Матвиенко, Ю. Бужкова) NEW!!!	97796	97799	97805	97871

Послуги надаються абонентам UMC, SIM-SIM, D-JINX, ACE&BASE, KIBESTAP, Djuiice

УВАГА! Для отримання поліфонічної мелодії чи кольорової картинки ваш телефон повинен підтримувати технологію WAP і мати можливість відтворення SMS-повідомлення на номер **10882** _ 5,4 грн. в т. ч. ПДВ. Повний каталог картинок та мелодій можна знайти на сайті www.revcom.com.ua. Телефон служби підтримки: (044) 496 0904

ЗАТ "Іванський мобільний зв'язок" ліцензія ДКЗ АА № 223305 від 12.11.2002; ЗАТ "Ківстар Дж. Ес. Ем." ліцензія ДКЗ № 009503 від 12.04.2001 © ТОВ "СПН Діджітейл"

СКРИНСЕЙВЕРЫ SIEMENS



ЛІСТИВКИ NOKIA/SAMSUNG



ЛОГОТИПЫ SIEMENS



ЛОГОТИПЫ NOKIA



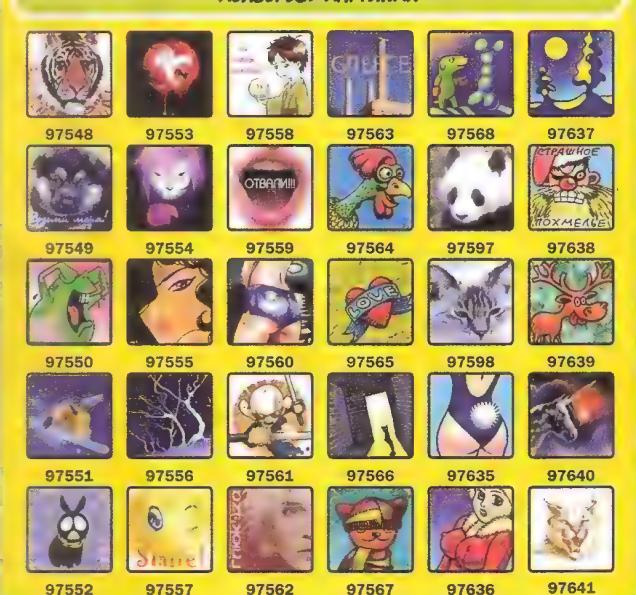
ЛІСТИВКА EMS (32x32)



ЛОГОТИПЫ EMS (72x14)



КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ



TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PSP
PlayStation 2



Название: Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Разработчик: ElementalGames

Издатель: 1С

Жанр: стратегия

Системные требования: Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб, 32 Мб Video

Официальный сайт: www.1c.ru

ОЦЕНКА:

12+

Графика:

10+

Геймплей:

12

Управление:

10

Звук:

10



КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

НОВАЯ ИГРА

ЗАГРУЗИТЬ

НАСТРОЙКИ

РЕКОРДЫ

ОБ АВТОРАХ

ВЫХОД





Kороткий морозный зимний день плавно переходил в еще более холодный вечер, как вдруг Max Pagan неожиданно вспомнил, что он тут, типа, главный и наделен священным правом распоряжаться всем и вся в рамках своих полномочий. Босс снял наушники, сделал строгий вид и чеканил каждое слово произнес:

– Так, статья про «Доминаторов» уже готова?

Делать вид, что это было сказано не мне, или что я не рассыпался, было просто бесполезно.

– Да ладно, начальник, будут и «Доминаторы», и «Терминаторы», и...

Довольный то ли произведенным впечатлением, то ли услышанным ответом, босс с умным видом обратно напялил наушники, из которых по традиции играло что-то прогрессивно-альтернативное, и быстро застучал по клавиатуре.

... и кава с чаем на блюдечке с бело-голубой каемкой, причем обязательно после дождика в четверг, да и то после того, как рак новый веник свистнет.

И так продолжалось далеко уже не первый день...

* * *

Стрелки часов неумолимо бежали по кругу, часы складывались в дни, дни – в недели, и только случайно заглянув в календарь, я оторопел... Как говориться, поезд давным-давно ушел, и самое время что-то решать. И решать совсем не такие жизненно важные вопросы, вроде «Какой корпус прикупить?» или «Куда девать 52 единицы роскоши?», а банальный вопрос с написанием и сдачей статьи.

Итак, «Космические рейнджеры 2: Доминаторы». Игра, являющаяся лучшей наследницей славных традиций легендарной Elite. Раз так, то сюжет в игре – не самый главный компонент, но тем не менее,

он очень занимательен и выдержан в лучших традициях жанра научной фантастики.

Главные события второй части игры разворачиваются спустя 200 лет после окончания войны с клисанами, в 3300 году. Человечество поддерживает отношения с четырьмя другими развитыми цивилизациями галактики: малоками, пеленгами, фэянами и гаальцами. Именно в этот момент на одной из планет, пребывающей под контролем клисан, программа выполнила недопустимую ошибку



и была закрыта. В результате появилось первое поколение разумных боевых машин, которые очень быстро размножались путем разборки другой техники и сборки себе подобных из полученных комплектующих. Потом, правда, производство было поставлено на широкую ногу – доминаторы (именно так называли их органические обитатели галактики за стремление стать единственной формой жизни во вселенной) стали выпускаться на специальных заводах. И вот возникла новая угроза, достойная внимания настоящего космического рейнджера...

Первое, что бросается в глаза – отличный вступительный видеоролик. Разработчики поступили правильно, придав происходящему на экране легкий юмористический оттенок. Кроме того, стоит отметить, что сейчас

наметилась очень интересная тенденция, когда во вступительном ролике демонстрируются все ключевые моменты игрового процесса, что очень даже правильно и весьма занято.

Но вот, наконец, наш новоиспеченный рейнджер покидает пределы родной космической станции и начинает с любопытством оглядывать знакомую до боли в «садочкой» площадку. Солнечную систему. Все осталось как прежде, и в то же время кардинально изменилось.

Прежде всего, вселенная удивительно похорошела, что, понятное дело, отразилось на системных требованиях. Однако большинство красот и эффектов можно отключить в настройках графики.

Также подверглись «тотальному улучшению» почти все без



исключения аспекты игрового процесса, а еще появилась масса всего нового и интересного. Фактически «КР 2» – это игра, в которую вложено огромное количество других игр, причем некоторые из них представляют собой отдельные почти полноценные игры других жанров. В первую очередь это касается режима планетарных боев. Так что это очень даже интересная и красивая RTS, в лучших традициях жанра: высадившись на планете, строим базу, организовы-ва-

ем сбор ресурсов, клепаем войска и потом уже идем воевать. Очень удачной находкой разработчиков, бесспорно, является и тот факт, что перед тем, как запускать юнит в производство, необходимо собрать его из отдельных частей. Таким образом можно разнообразить тактические приемы, и вообще это весьма занято.

Помимо чисто стратегических развлечений присутствуют и другие разноплановые мини-игры, а также более трех десятков различных квестов.

Кроме того, вместо очков в рейтинге рейнджеров введен принципиально новый для «КР» показатель: очки опыта, который увеличивается в результате всех удачных действий игрока. Полученный опыт идет на совершенствование шести основных летальных характеристик рейнджера.

Всех нововведений и всех возможных улучшений просто не счесть – изменения коснулись ангара, существенно доработана экономическая часть (в том числе появилась возможность финансирования строительства космических станций), система модернизации оборудования на основе технологий доминаторов и многое, многое другое.

«Космические рейнджеры 2: Доминаторы» – великая (во всех отношениях) игра, играть в которую не надоест никогда. И это не просто игра, это огромный изменчивый мир, живущий по своим принципам и законам. Сев играть, оторваться от компьютера уже просто невозможно. Все свободное (да и не свободное, рабочее и прочее) время уходит на космическую одиссею 3300 года. Поэтому, на мой взгляд, в системные требования необходимо было включить еще и 3–4 месяца свободного времени...

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina



Название: Звездные Волки
Разработчик: Xbow Software
Издатель: 1С
Жанр: RTS/RPG
Системные требования: Pentium 4 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: games.1c.ru/starwolves

ОЦЕНКА:

Графика: 9

Геймплей: 9

Управление: 8

Звук: 6

Сюжет/концепция: 7

10-

9

8

7

6

5

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

Как-то не принято у нас писать стандартные вступления по принципу «Наконец-то! Свершилось! На улице любителей того или вон того ба-а-а-альшой праздник – фирма такая-то выпустила крутой шедевр». Нет, это не наш метод – шаблоны, клише и заезженные правила не для нас.

В последнее время заметилась очень нездоровая тенденция: слово из трех букв, а именно RPG, воспринимается большинством разработчиков как панацея от всех бед. Не так давно я, пересматривая свою немалую коллекцию игрушек, наткнулся на очень продвинутую по тем (и как ни странно, по этим) временам стратегию CyberStorm. Бой шагающих

боевых машин под управлением пилотов, которые могли повышать свои характеристики, ремонт и переоборудование техники на базе... И все это задолго до MechCommander. Ах да, о чём это я? Так вот, тогда это была стратегия, а сейчас уже – стратегия с элементами RPG. Вот эти самые элементы лепят куда угодно, и получается... Иногда вот, почти получается.

Я это всё веду к тому, что называть «Звездные волки» полноценной ролевой игрой или полноценной стратегией, конечно, можно, но все равно такая классификация будет не самой удачной. Но, наверное, лучше будет прекратить пространные рассуждения об абстрактных материалах и резко перейти к описанию самой игры.

Вступительный ролик, по ходу которого возникает несколько мелких дежавю относительно сходства некоторых моментов с Star Wars и StarCraft, вводит игрока в курс дела. Затем, по задумке разработчиков, необходимо пройти курс обучения, без которого разобраться что и как довольно проблематично.

Освоив основные принципы игры, можно смело начинать новую кампанию. Главный герой, в прошлом обычный водила межгалактического транспорта, пострадал от рук косми-

ческих пиратов и решил сменить профессию, подаввшись в наемники, основав подразделение «Звездные волки».

Все начинается с малого – слабый корабль-база, мало мощное вооружение, а из помощников – только верный старый друг Эйс.

Но постепенно дела начинают идти в гору, а скромный бизнес – приносить определенные доходы.

Непыльная работа наемников выглядит следующим образом: команда чинно сидит в какой-нибудь космической





забегаловки типа «трактир, бар и дансинг от заката до рассвета» и просматривают новости. Как только новости будут прочитаны, а кофе (или чего там еще) – выпит, глава «Волков» решает, какому из заданий отдать предпочтение. Как правило, миссии расположаются в порядке возрастания сложности, так что «галопом по Европам» скакать не стоит. Как только задание получено, а контракт на его выполнение подписан, звездные волки со всем своим бараходом ока-

ний, разновидностей которых очень даже немало. В процессе выполнения основной миссии, как правило, удается подрядиться на выполнение еще двух-трех неплохо оплачиваемых дополнительных заданий.

Ситуацию немного портят железные тиски, в которых со всех сторон зажат геймплей – все случается исключительно там, где это предусмотрено разработчиками.

В боях очень важны как умения пилотов, так и техническое оснащение истребите-

лия, стрельба из орудий, ракеты и, наконец, – системы (дополнительное оборудование). Однозначно порекомендовать что-то определенное весьма трудно, скорее всего лучше брать стрельбу или ракеты, поскольку навыки пилота и инженера до появления хорошей техники почти не используются; но на этот счет существуют и другие мнения.

Осуществив поступательное движение вперед, по направлению к концу линейного сюжета, можно обнаружить в магазине

Прежде всего складывает стойкое впечатление, что космос – плоский. Да, это не Freelancer, но все же... Во-вторых, поведение камеры, ее ракурсы оставляют желать лучшего. Чтобы увидеть целиком поле битвы, необходимо очень сильно отдалить камеру, и в итоге большую часть игры приходится напряженно вглядываться в геометрический вальс цветных точек на черном фоне.

А это как-то не совсем здорово.



зываются в нужной звездной системе, где начинается осторожный и методичный отстрел противников, коих всегда и везде намного больше. В большинстве случаев это выглядит приблизительно одинаково: истребители подманивают корабли противника к базе, где те благополучно

лей и главного корабля. Пилотов в игре шесть человек, включая персонажа игрока. Все они бессмертные профессионалы экстра-класса. Бессмертные в том плане, что всегда успевают катапультироваться ровно за секунду до гибели истребителя. А вот потеря главного корабля ба-

кучу новых и полезных вещей, а также острую нехватку денег на их приобретение. А поскольку дополнительные источники

Итак, резюме, в отличие от вступления, будет стандартным. «Звездные волки» – игра на любителя, не обременяющая



разлетаются на куски под огнем ее бортовых орудий.

Во время игры всегда можно ускорить или поставить игру на паузу, последняя в основном нужна для раздачи приказов и активации специальных способностей пилотов.

Бои – это, как говориться, побочный заработка, все самое ценное можно добить только во время выполнения зада-

зы автоматически означает конец игры.

За отстрел противников пилоты в индивидуальном порядке получают опыт, расходуемый на прокачку умений. Всего существует четыре большие ветви навыков, из которых еще в самом начале игроку предстоит выбрать одну, определяющую специализацию его пилота. Но выбор невелик: пилотирова-

дохода отыскать очень проблематично, то деньги приходится тратить очень осторожно.

По ходу дела будут встречаться и такие немаловажные элементы RPG, как диалоги, конечный результат которых напрямую зависит от выбора варианта ответа.

И быть бы «Звездным волкам» шедевром локального масштаба, если бы не несколько «но»...

ненного лишними мегабайтами и мегагерцами. Кому-то понравится и он проведет за ней все свободное время, а кто-то забросит куда дальше, даже не закончив обучающей миссии. В общем, не мне рассказывать что и как, ибо выбор как всегда делает вам.

Злобная Личина

Название: Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки
Разработчик: Frogwares
Издатель: Новый Диск
Жанр: квест
Системные требования: Pentium III 600 МГц, 256Мб, 32 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.frogwares.com.ua/sherlock&watson

ОЦЕНКА:**Графика:****Геймплей:****Управление:** почти стандартное**Звук:** 9**Сюжет/концепция:** 9

10

9

9

9

9

9



Adventures of Sherlock Holmes • The Silver Earring•



Шануимо українське

В игровой прессе как-то тихо и незаметно появилось и постепенно прижилось понятие «русский квест» – здакое отвязное приключение, изобилующее хохмами и низко-пробным юмором. Думать, мыслить или хотя бы соображать в таких играх категорически запрещается – все решается тупым перебором комбинаций. Действительно: как и, главное, чем нужно думать, чтобы, к примеру, применив утюг на сапоге в итоге получить напильник?

Но не стоит равняться на наших московских соседей, тем более, что их нельзя понять умом и измерить общим аршином. И к тому же, уже сейчас можно смело утверждать о существовании такого явления, как «украинский квест». Это, как правило, очень толково сделанные игры, основанные на произведениях классиков мировой литературы, содержащие немало интересных и позна-



вательных головоломок, и, что самое главное, обязательно от компании Frogwares.

Элементарно, мои юный друг

Все догадливые уже наверняка сообразили, что сейчас речь пойдет о новом квесте от Frogwares – игре «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки».

Добавить что-то новенькое к написанному полгода назад довольно сложно – это как раз один из столь редких в наше время случаев, когда у разработчиков слово не расходится с делом.

Следствие ведут знатоки

Итак, игра основана на одноименном творении фаната

творчества, великого классика детективного жанра Артура Конан-Дойля.

Холмс и Ватсон прибывают в качестве гостей на вечеринку, где известный магнат Бромбси собрал весь «цвет» Лондона. И все было чинно и знатно, пока вдруг гостеприимный хозяин не свалился на пол с пулевым сердце. Да, такой поворот событий явно не был предусмотрен программой вечера. Порою складывается

впечатление, что куда бы ни пришла достойная пара детективов, там тут же кого-то убивают, – хоть из дома не выходи... Дочь убитого, Лавиния, просит Холмса помочь в решении этого дела; не забудем упомянуть, что она сама является одной из главных подозреваемых. Наследство, наследство...

Играть можно как за Шерлока Холмса, так и за его друга и помощника доктора Ватсона, а местами – за обоих персонажей одновременно, по мере необходимости переключаясь с одного на другого.





Это очень даже неплохо, так как лишнее блуждание по уровням – самый простой способ растянуть прохождение игры. Хотя разработчики не много схитрили, некоторые места придется посещать не сколько раз. По ходу дела в игре также появляются и другие ключевые персонажи.

Point&click

Загадка Серебряной Сережки – классический представитель семейства квестов, а значит в 99,9 % игровых ситуаций задействована мышь. Курсор имеет весьма необычную форму – курительной трубы, что по началу кажется немножко неудобным, но со временем ощущение дискомфорта проходит.

В нижней части экрана – инвентарь, в котором удобно размещается все необходимое. Предметы из инвентаря, которые больше не понадобятся в игре, исчезают, не захламляя инвентарь. При наведении на предметы

в инвентаре над некоторыми из них появляются комментарии, кликнув на которые можно вызвать действия, ассоциированные с данным предметом.

Расследование разделено на три основных этапа – сбор улик и доказательств, опрос свидетелей и подозреваемых; наблюдение, анализ собранных улик в лаборатории и, наконец, последний и самый важный этап – формулировка итогового умозаключения на основе всех собранных материалов.

Главная изюминка игры – очень даже интересная попытка «ввернуть» в игру дедуктивный метод, которым руководствовался Шерлок Холмс в своих расследованиях.

Собственно, задумка очень даже правильная, только вот некоторым любителям квестов, не слишком знакомым с творчеством Артура Конан-Дойля, будет весьма сложно сообразить, что именно нужно сделать. В этом случае таким

страждущим поможет специальный выпуск журнала «Шпилы» «Коды и прохождения» № 4/2004 ©.

Еще пару слов о главном

Также хочется отметить чрезвычайно низкие системные требования при весьма высоком качестве графики. В опциях есть немало различных настроек, а также возможность установить частоту кадров.

Все персонажи прекрасно анимированы и талантливо озвучены, более того, в локализованной версии игры великого сыщика озвучивал сам Василий Ливанов.

Понятно, не обошлось и без мелких недоработок (ну куда ж без них, родимых, не боги ведь горшки обжигают): кое-где, если уж совсем внимательно присмотреться, можно заметить немного неестественные движения персонажей или нечто в этом же духе.

По нажатию <ALT+TAB> игра послушно сворачивается в панель задач, однако иногда после этого возникают небольшие проблемы.

Итого

Многие скептики уже давненько ноют, что, дескать, жанру квестов медленно, но уверенно, приходит полный и безоговорочный конец. Время идет, вопреки всем прогнозам появляются такие шедевры как *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, серия *Myst*, а теперь еще и «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки».

Более того, в данный момент Frogwares не покладая рук трудятся над новой игрой – над квестом по мотивам романа Жюля Верна «Вокруг света за 80 дней».

Но это уже совсем другая, отдельная история, которая непременно будет рассказана.

Алексей Лещук



Название: *Tony Hawk's Underground 2*

Разработчик: Neversoft Software & Beenox Studios

Издатель: Activision

Жанр: спортивная аркада

Официальный сайт:

www.activision.com/microsite/thug2

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 32 Мб 3D video

Оценка:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

8
8
9
6
8

Е успел я толком отрецензировать новоиспечённый *Need For Speed Underground II*, как мне в руки попал не менее ожидаемый в узких кругах *Tony Hawk's Underground 2*. Нет, ну честное слово, хоть садись между двумя компактами и желания загадывай!

Судя по тенденциям, которые имеют место быть в этих

двух играх, время, когда спортивные соревнования выходят за четкие грани специально оборудованных для них арен, уже усердно дышит нам в затылок. На смену гоночным трекам и разнообразным паркам с рампами приходят улицы. Уличные состязания в некой мере стали культом, и в этот раз приблизить нас к умопомрачающей атмосфере Under-

ground'a вызвались Neversoft Software и Beenox Studios.

World Destruction Tour

Еще одно полностью повторяющее предыдущее утро. С раннего детства наш герой, делающий все те же «флипы» на покрытой застарелыми пятнами от крови рампе, души не чаял в бутылке темного

пива, тем самым поддерживая свой законсервированный мозг в состоянии, свободном от здравого смысла, который, по его мнению, вызывал порчу всего человечества. Что и говорить, хорошие предпосылки были у него, чтобы стать профессиональным киберспортсменом, но судьба распорядилась несколько иначе... Как говорится, кури-





це – просо, а скейтеру – сто грамм баяна после очередного соприкосновения с твердой поверхностью при немалом ускорении. Но все же давайте-ка вернемся к тому знаменательному утру.

Двое неизвестных довольно-таки экстравагантным по нынешним меркам способом похищают главного героя и увозят в неизвестном направлении. Наш герой очнулся в мрачном помещении, и ликование его не было пределов – судьба сыграла злую шутку не только с ним одним: рядом с ним сидели Bob Burnquist, Chad Muska, Mike Vallely, Eric Koston и Rodney Mullen. Но когда в поле зрения героя попал человек в маске с работающей бензопилой в руках, ликование рассеялось... Помахав некоторое время зловещим орудием в воздухе, незнакомец обнажил свое лицо...

Загадочными похитителями оказались Tony Hawk и Bam Marger, которые, собственно, и поведали всем присутствующим о своей азкой идее. Мировое турне без прессы, фанов и телевидения. Все скейтеры должны разделиться на две команды и схлестнуться в разнородных состязаниях по всему миру; команда проигравших оплачивает дорогу.

Капитаны команд начинают по очереди собирать свой личный состав. И наш герой попадает в команду Hawk'a...

Четыре колеса – вот счастье и отрада

В этот раз игроеды не обделили ни новичков, ни поклонников предыдущих игр данного сериала. Для первых в самом начале игры был создан некий туториал, с помощью которого можно легко и быстро вникнуть во все тонкости игры и ознакомиться с некоторыми нововведениями, о которых я расскажу вам ниже.

Для ветеранов же помимо стандартной одиночной игры был встроен некий classic mode, где нас с нетерпением будут ждать все те же: собрать С-О-М-В-О, собрать S-K-A-T-E, найти секретную видеокассету и прочие задания, выполнить которые нам предстоит, как и в старые добрые времена, за две минуты.

Что же касается самого World Destruction Tour, то тут места унылой тоске не найдется и подавно. Никогда не забуду розовых слоников из четвертой части Pro Skater'a, но, как оказывается сейчас, это была лишь маленькая капля в море по сравнению с тем, что игроеды наигроласти в THU II. Отчасти западный юмор для нас с вами всегда останется таинственной загадкой, некой аномалией, идущей вразрез с нашими стереотипами, но отказать себе в удовольствии собрать плоды большой фантазии разработчиков было бы не сов-

сем рационально с нашей стороны. Зачем же лишать себя радости с ветерком прокатить пациента на больничной койке, избегая назойливых санитаров? А как насчет пульнуть парочкой баллонов с краской в парней, занимающихся настенной живописью? Ну или, на худой конец, поджечь головные уборы стражей правопорядка? И это далеко не предел! А выполнять эти самые задания отныне можно будет не только на скейте, но также на инвалидной коляске, газонокосилке, миникаре, трехколесном велосипеде и даже, как это странно не звучит, на быке с колесиками.

Локации самые что ни на есть разнообразные. Впрочем, как и всегда. Нам предстоит проложить путь от Бостона до берегов Австралии с промежуточными остановками в Барселоне, Берлине и т.д.

Интерактивности игре добавляет возможность ходить по локациям пешком, карабкаться на стены домов и оставлять свои тэги. А позаимствованный из Макс Пейна эstonский синдром (в народе просто bullet time) оказался далеко не лишним, и сделать какой-то невероятный трюк в замедленном режиме становиться куда проще. Ну а если вас все же постигла неудача во время очередного трика – не расстраивайтесь. После падения вас ожидает забава

в лучших традициях фаталити. В результате интенсивного нажатия на определенную клавишу ваш скейтер будет разными способами избавляться от своего предмета обожания. К примеру, он разломает доску на две части о свой лоб (честно скажу, зрелище не для слабонервных). А встроенные редакторы персонажей, тэгов, уровней и триков несколько украсят игровой процесс, тем самым позволив вам переделать игру на свой манер...

Коротко и ясно – оттого и прекрасно

Размытые текстуры и дефицит полигонов, это, собственно, и есть удел THU II. Если Tony Hawk's Pro Skater 4 не запускался не средних машинах, то портированный Underground 2 – оказался менее требователен к железу и более доступен для общественных масс. Как писал кто-то из великих, «прикосновения кри-тики боится только то, что гнило», а перед нами сегодня игра с качественным геймплеем, свежими идеями и, не побоюсь этого слова, прекрасной анимацией, которая сводит на нет всю критику о консольной графике.

Игра, в общем, на любителя, а ничего другого мы собственно и не ждали...

Виталий «BlInd» Полищук
blind_sniper@mail.ru





Название: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Разработчик: EA LA

Издатель: Electronic Arts

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб Video

Официальный сайт:

www.eagames.com/official/lor doftherings/thebattleformiddleearth/us/

ОЦЕНКА:

9-

Графика:

10-

Геймплей:

8-

Управление:

6-

Звук:

10+

Страсти по блокбастеру «Властелин Колец» улеглись уже давненько, и не только улеглись, но и покрылись хорошим слоем пыли. Но жадные к деньгам воротили мира развлечений по-прежнему пытаются еще немножко почистить карманы обывателей.

Год минувший был нескаженно богат отличными стратегиями, а в конце года еще и привалило «щастя» под названием *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*, причем как на зло после *Ground Control II* и *Warhammer 40000: Dawn of War*. А ведь нельзя не упомянуть и *Rome: Total War* во всем

его величии. И, как говориться, кто последний – тот и третий лишний. Если бы EA постоянно не переносила дату выхода, то у «Битвы за Средиземье» были бы все шансы на получение более лестных отзывов со стороны независимых обозревателей (зависимые обозреватели хвалят все

и всегда, лишь бы им платили вовремя и в нужном объеме).

Такую череду ничем не аргументированных переносов, как мы наблюдали на примере нашего *LOTR*, понять весьма трудно: у разработчиков были фактически все необходимые компоненты – хороший движок, три фильма со всеми по-





трохами, включая всевозможные ©, ® и ™, а также, что самое главное – время, достаточное чтобы склеивать вполне приличный продукт. Видать, времени не хватило, а тут как на грех еще конкуренты откуда не возмись повылезали...

В общем, не будем гадать на кофейной гуще, как оно там все происходило, а перейдем непосредственно к самой игре, ее скромным достоинствам и вездесущим недостаткам.

После длительной рекламной паузы мы попадаем в главное меню, выполненное якобы невероятной красоты. Но вот беда, впечатление изрядно подпорчено – в *Ground Control II* картинка была намного красивей. Неинтерактивный курс обучения для начинающих в полной мере демонстрирует все возможности игры, что заставляет начинаящих

игроков инстинктивно развешивать уши, распускать юноны и восторженно хлопать глазами. После выбора кампании настает черед созерцания красивого вступительного ролика, во многом дублирующего самые яркие кадры фильма.

Игроку

предстоит узреть объемную карту Средиземья. Да, карта представляет собой настоящее произведение искусства – знакомые очертания крепостей, башен и городов сразу бросаются в глаза, в облаках парят назгулы, а всевидящее око Сауэона постоянно обшаривает окрестности Мордора. Да, великолепно, не спорю, но одной лишь картой, якобы предназначенней для стратегического режима, сыт никак не будешь.

Итак, миссия первая – простишь братву и кольцо через подземные канализации Мории, именно этого желает знакомый голос за кадром. После этого нам передают скучные бразды правления командой, и игровой процесс

по железным рельсам сценария начинает свое неспешное движение в стопу финального

ролика. Агроном, Пэндальф&Со, лихо орудуя мечами, пробиваются через толпы урок и гопников, а также квазимод с лопатами, гордо именуемых мумми-тролями. Но КАК они это делают – это просто тихий ужас: не спеша, вразвалочку герои прутся вперед, лениво помахивая оружием. Нет, это никакой не slow-mo, это герои так бегают! Изменить скорость игры, как это можно сделать

в любой нормальной стратегии, невозможно. Это не просто большой минус, это очень большой минус.

После якобы грустной сцены с корешом Гиммлера, преждевременно ссыгравшим в ящик ©, происходит нешуточная битва, после чего начинается сущий цирк с продолжением в следующих миссиях. Коронный номер этой клоунады – битва Пендалльфа с Диаблой... ой, простите, Балрогом. Кстати, о Балроге – за участие в фильме демон явно получил неплохой гонорар и личную благодарность от Питера Джексона, после чего в игре он выступает с отъеденным огромным пузом и вообще очень неслабо раздавшись вширь. Так вот, битва сия проходит следующим, будь он неладен, образом: Пендалльф и демон стоят приkleенные к полу скриптовыми цепями и лихо дубасят друг другу. Как только магическая молния Пендалльфа зарядится, ею тут же нужно шарахнуть в демона. Процедура чередуется небольшими пере-

бежками с места на место и продолжается до тех пор, пока исчадие ада не отдаст богу (или кому другому) душу.

Очень даже комически выглядит и сцена спасения Боромира, которого, согласно фильму, урки должны порубить в капусту. Тут же все наоборот...

Да что там говорить, всю tolkienovskую эпизу, романтику и всякий там слезоточивый драматизм с мучениями Фродо и других героев разработчики затолкали куда по дальше – оригинальный «Властелин Колец» нарублен мелкими кусочками и обильно приправлен бессмысленными и однотипными боями. Гендальф из великого организатора Средиземья превращен в главного боевика с сучковатой дубиной массового поражения в одной руке и двуручным мечом – в другой. Да, и Белым магом Гендальф становится не по ходу сюжета, а после соответствующего апгрейда.

Если кто-то рассчитывает пораскинуть мозгами, пристально всматриваясь в «стратегическую» карту, тщательно взвесить шансы, просчитать возможные комбинации, предугадать ход противника, то знайте, что *The Battle for*



Middle-Earth – игра не для вас. Все построено на сценарии фильма, и предоставляемый выбор минимален, можно даже сказать, что он почти отсутствует. Короче говоря, миссии идут строго по порядку, и лично обхитрить Сарумана, захватив Черные Врата на пятом ходу, не получится.

И если на время забыть о братве с кольцом и попытаться смоделировать крупномасштабную битву, одну из тех, что так долго нам показывали в предварительных видеообзорах то... то ничего хорошего из этого не выйдет. Прежде всего, камера предпочитает держаться на приличном расстоянии от всех войск, чтобы лишний раз не нервировать игрока низкой детализацией юнитов и их дергаными движениями. Все модели скорее всего перекочевали в игру из *Return of the King*, попутно избавившись от лишних полигонов. А вот ландшафты выглядят просто изумительно, хотя и страдают некоторым однообразием.

Продолжая тему оформления игры следует сказать, что звук и музыка перекочевали в *The Battle for Middle-Earth* из фильма, да и видеофрагменты, позаимствованные оттуда же, встречаются почти в каждой миссии.

Стратегическую составляющую игры можно назвать принципиально новой – уж слишком она

непродуманна и носит откровенно аркадный характер. Города строятся в строго определенных местах, причем тип поселения определяется типом этого самого места. Маленькие городки вообще никак и ничем не защищены, поэтому приходится постоянно держать часть войск в тылу, чтобы своевременно отбивать атаки урков и прочей нежити. Если главная крепость обнесена высокой стеной с воротами, а ворота – закрыты, то без осадных орудий соваться не имеет смысла. Неповоротливые баллисты, стреляющие треугольными камнями, эффективны не только против стен, но при должной поддержке пехоты и кавалерии отлично выносят на раз-два и другие вражеские войска.

Эпических крупномасштабных сражений нам не видать как собственных ушей – искусственный интеллект в игре отсутствует даже в самом примитивном виде. Пока каждому отряду не отдадут персональный приказ двигаться, охранять или атаковать (больше команд вроде патрулирования, удержания позиций или атаки в движении нет), войска будут стоять как вкопанные, чтобы ни происходило. Так однажды по недосмотру я имел неосторожность оставить одного недобитого наездника на ворге в толпе своей элитной

конници. И что бы вы думали? Пока я занимался неотложными делами в других местах, этот паразит преспокойно сгреб всю кавалерию! В общем, управлять войсками – сплошная мука. Немного облегчает жизнь то, что бойцы строятся не поштучно, а целыми подразделениями. Войска набирают опыт и самые элитные части переходят вместе с героями в следующую миссию.

В игре присутствует интересная концепция набора опыта для зданий. Например, есть бараки, выпускающие пехоту. Как только в них будет произведено определенное количество войск, бараки набираются XP и переходят на второй уровень. Теперь простая пехота стоит дешевле и плюс ко всему появляются новые возможности. И так несколько уровней опыта почти на каждое здание. Очень занятно, но немного нелогично – если в данный момент, к примеру, нужны пехота и лучники, а через двадцать минут, скорее всего, понадобится сильная кавалерия, то что же это такое получается? Кстати, конница очень даже хорошо сносит орков, причем намного выгоднее направлять ее куда-нибудь за спину противников, тогда они просто сминают всех подряд. Более того, конные лучники, вместо того чтобы

стрелять, тоже просто мнут орков лошадьми...

В игре есть некие пункты лидерства, ограничивающие количество юнитов. То есть чем больше земель захватил игрок, тем больше у него армия. Таким вот наглым образом искусственно ограничивается количество юнитов под контролем игрока. Зато компьютер подобными комплексами, похоже, не страдает.

Если оценивать *The Battle for Middle-Earth* с позиций поклонника стратегий, то картина вырисовывается очень даже мрачная: отсутствие баланса, неудобное управление, глупый искусственный интеллект, тотальное ограничение свободы действий в рамках не то что кампании, а даже отдельно взятой миссии. В общем и целом игра больше похожа на интерактивный фильм об альтернативной истории Средиземья ☺.

Но найдутся и такие, кому направится именно «Властелин Колец», а не хорошие стратегии. Так вот, они найдут в игре много чего интересного: прежде всего, возможность перекроить ход событий на свой вкус и цвет, еще раз пережить все битвы в Средиземье, весьма неплохую графику, отличный звук и... кучу вышеописанных недостатков.

The Lich



ІС МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Нова тактична гра,
в розробці якої бере
участь дизайнер серії
Jagged Alliance Шон Лінг

БРИГАДА Е5 Новий Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Більше тридцяти професійних
найманців та можливість найму
місцевих жителів

Більш як 30 рівнів:
міські квартали, відкрита
місцевість, військові бази

Оригінальна система
організації дій,
режим «Розумної паузи»

Більше 100 моделей стрілкової
зброї, а також гранатомети,
ручні гранати і холодна зброя.

Три основні сюжетні лінії,
а також можливість грати
за своїм сценарієм



© 2004 ЗАО «1С» © 2004 APEIRON

1С Мультимедіа, "Бригада Е5. Новий альянс", Джагед Альянс, Апейрон



APEIRON

Кланвар FuDeS vs C-club

Первый месяц зимы был достаточно богат на киберспортивные события в Украине. Вспомним днепропетровский «Кубок DTS» по Counter-Strike, региональные отборочные туры Чемпионата Украины по CS, Warcraft III, Starcraft и Quake 3. Но одним из наиболее ярких мероприятий стал показательный кланвар (clan war – клановая война) между лучшими Warcraft-командами нашей страны – FuDeS и C-club.

Идея этого мероприятия зародилась ещё полгода назад, когда обе эти команды по очереди брали все призовые места на украинских турнирах. Даже квоты на грандфинал WCG в США они поделили между собой (одна путевка досталась Хоту из С-клуба, вторая – Фоддеру из Фудесов). Кланвар буквально назревал – везде в обсуждениях турниров и FuDeS,



и C-club по старой геймерской традиции «кидали пальцы», уверяя всех в своей абсолютной непобедимости. Хорошо, что геймерские традиции также предусматривают подтверждение слов делом. Поэтому в конце ноября менеджеры команд

договорились о дате проведения кланвара. Это соревнование должно было расставить все точки над i, на долгое время решив судьбу звания лучшей украинской команды.

В связи с тем, что Фудесы живут в различных городах

Украины (Киев, Львов, Симферополь, Кривой Рог), а С-клуб выбрал своей резиденцией Киев, кланвар изначально планировалось играть по интернету. Но, подумав немного, FuDeS решили все-таки принять приглашение Vegas'a (менеджера команды C-club) и приехать в столицу, выиграв все матчи по локальной сети. Часть расходов на поездку взял на себя Vegas, часть – сами Фудесы. Ведь обе команды понимали важность того, чтобы все игры прошли без сучка и задоринки. Обеспечить же беспрерывную связь с практически нулевой задержкой может только локальная сеть компьютерного клуба. Ну кому понравится, если в решающем матче временная перегрузка интернет-канала сведет на нет весь микро-контроль крафтеров? Правильно: никому – ни выигравшим, ни





проигравшим. Но LAN же все зависит исключительно от скилла игроков, потому обе команды и хотели встретиться лицом к лицу в реальном мире.

Для того чтобы сделать кланвар действительно захватывающим зрелищем, была проведена большая предварительная подготовка. Команды заранее определились с датой (суббота, 18-е декабря), и все киберспортивное сообщество Украины могло спланировать свои дела на этот день. Местом проведения выступил C-club Metrograd – оплот геймеров Украины. Больше всего, конечно, повезло киевлянам – они получили возможность прийти на матчи и прямо в клубе вживую поболеть за своих любимчиков. Но крафтеры из других регионов страны тоже не были обижены – специально для них организаторы вели интернет-трансляцию игр в режиме реального времени. Некоторые клубы (например, «Fortress» в Симферополе) заранее анонсировали у себя на тот день просмотр игр кланвара. Лично мне это напоминает спортивные бары, где вывешивается расписание трансляции событий, а потом собираются фанаты попить пива и посмотреть, как любимый Шумахер опять обгоняет всех на трассе в Монако. Возможно, с увеличением количества показательных турниров у нас в Украине появятся и киберспортивные бары?.. ☺

Кроме времени и места, также были определены формат кланвара и состав участников.

Команды решили отыграть



4 соло-матча (до двух побед в каждом) и 1 тимплей 2x2 (тоже до двух побед). Пары одиночных поединков выбирались обеими командами приблизительно по скиллу игроков, чтобы сделать состязания как можно более интересными. Для тимплея менеджеры могли выставить любую пару в соответствии со своими со-

ображениями. В результате долгих споров Фудесы и С-клуб составили следующие пары:

- FuDeS)Fodder vs SK.Hot.C-club
- FuDeS)Izual vs Fix.C-club
- FuDeS)Tresh vs Razor.C-club
- FuDeS)Ingword vs Yogurt.C-club
- Ingword + Dobermann vs Hot + Razor



Кроме того, дополнительно игралась пара FuDeS)Zerkella vs Vegas.C-club. Это был показательный матч между менеджерами команд, он не влиял на конечный счет кланвара, а просто повышал увлекательность соревнований.

Итак, дата кланвара была установлена, состав согласован, команды приступили к тренировкам.

18 декабря

Каким выдалось в столице субботнее утро 18 декабря, не вспомнит уже никто – все геймеры думали только о предстоящих шоу-матчах, а потому не было времени обращать внимание на такие мелочи, как погода, и прочие окружающие штуки. В преддверии игр в С-клубе постепенно собирались зрители и, конечно, сами игроки. Первыми появились Фудесы – они приехали в Киев рано утром (кроме Фоддера и Зеркеллы, обитающих тут все время), уже успели позавтракать и теперь начинали предыгровую разминку. Крафтеры из С-клуба подтягивались за ними, будучи еще немножко сонными, но достаточно веселыми и довольными видеть своих конкурентов. Рукопожатия, обмен традиционно-ритуальными фразами «С-клуб/Фудес (вычеркнуть ненужное) – ламки», несколько тренировочных игр (дабы не выдать стратегию, все играют какими-то невообразимыми связками героев)...

И, наконец, четко по расписанию в 11:00 стартует кланвар.

Не буду детально описывать каждую игру с турнира, так как



уверен, что все желающие уже скачали демки и успели просмотреть их вдоль и поперек. Поэтому остановлюсь лишь на наиболее интересных моментах матчей.

Кланвар стартовал с пары *Ingword vs Yogurt*. Хотя Инг и смог показать в первой игре на *Gnoll Wood* хороший скайл, но переходящая из рук в руки победа в конце концов осталась у крафтера из С-клуба – Йоги в финальной битве смог переконтролировать соперника. Вторая игра на *Tweasted Meadows* прошла полностью при доминировании Кисло-молочного, а потому его герои все время были на левел выше, нежели у Ингворда. Счет 2:0 – Йогурт приносит первую победу команде C-club.

Матчи Треша с Разором прошли примерно так же, как и у предыдущей пары. В первой игре на *Plunder Isle* чувствовалось преобладание орка из Фудесов. Он ошибся только один раз уже в самом конце игры, когда не заметил инвул в инвентаре героя противника и потерял всю армию, попытавшись окружить Разоровского МК. Вторая игра прошла при постоянном превосходстве хумана – молоток хумановского дедушки постоянно отправлял героев Треша обратно в алтарь. Со счетом 2:0 Разор выиграл эту встречу.

Бот тут для Фудесов настал очень неприятный момент. Если сейчас Изуал проиграет Фиксу, то кланвар закончится в пользу С-клуба. Конечно, остальные матчи тоже будут сыграны, но на итоговый счет

они уже не повлияют. И лучший андед Украины не подвел свою команду. Он взял первую игру, сумев переконтролить превосходящих по левелам ге-роев противника, отдал вторую и показал наилучший скайл в третьем матче, убив обоих ге-роев Фикса, а затем разрушив его экономику. 2:1 – первая победа на счету клана FuDeS.

Однако напряжение не спало. Любой проигранный матч мог стать концом кланвара. Поэтому Fodder и Hot (несомненно – сильнейшие в Украине варкрафтеры) играли с максимальной собранностью. Вся стратегия заключалась лишь в вычёркивании карт. Задачей эльфа был выбор карты с таверной (ох, любят эльфы покупных героев), задачей орка – карта без оного здания. Монетка оказалась более благосклонной к Хоту. Первая карта – *Tweasted Meadows*, на которой сумmonsы, масс-хантрессы с двух бараков и застройка приносят эльфу победу. Фод-

дер, как проигравший, выбирает карту – *Plunder Isle*. В отсутствие таверн Хот играет от первого и единственного героя – Варденки. Фоддер же строит *Fast Expand* и умело крипит сильных огров. Результат игры непонятен до самого конца. Но воспользовавшись преимуществом по ресурсам, Фоддер все-таки побеждает. В третьей игре с покупным героем *Fire Lord*ом Хот явно доминирует на *Turtle Rock*. 2:1 – эльф приносит своей команде победу в матче и победу в кланваре.

Дальнейшие встречи уже игрались более 4fun (для развлечения). В тимплее 2x2 C-club сделал ставку на скайл игроков (Hot + Razor), а FuDeS – на сыгранность пары (*Ingword + Dobermann*). Идея С-клуба оказалась более правильной – они взяли оба матча. Правда, вторая игра оказалась очень напряженной – Фудесы использовали заранее разработанную стратегию, по которой

Инг вообще не строил юниты и скидывал все деньги напарнику. А тот уже делал армию за двоих. До победы не хватило чуть-чуть. Но все-таки не хватило. 2:0 победа С-клуба в тимплее.

Результаты

Таким образом, с общим счетом 4:1 C-club выиграл у FuDeS, по праву завоевав звание лучшей команды Украины по WarCraft III. Небольшим утешением послужила лишь битва менеджеров, в которой ваш покорный слуга «убил» оппонента (Вегаса) со счетом 2:0. Но, к сожалению, в официальный счет кланвара это не засчитывается. Хотя даже такой показательный результат не принес бы победу нашей команде.

Что же касается самого кланвара, то он явно удался. Обе команды успели раздать автографы, пришедшие фотографы сделали множество фоток, кого-то засняли на видео, а у кого-то взяли интервью. Первый блин не вышел комом, киберспортивное комьюнити было просто в восторге от игр. Все остались довольны – и FuDeS, и C-club, и пришедшие на кланвар зрители. Организаторы же надеются в будущем продолжить подобные шоу-матчевые состязания. Как говорится, оставайтесь с нами – дальше будет...

FuDeS)Zerkella

P.S. За фотографии спасибо злостному RPG-шнику Алексею Тулиному aka Toffguy



Ани Лорак: «Я всегда знала, что буду певицей!»

Ани Лорак – самая молодая заслуженная артистка Украины. В 14 лет она подписала контракт с Юрием Фалесом, ставшим ее продюсером и автором текстов многих песен.

В активе певицы множество конкурсов. Судьбоносным стало участие в «Утренней звезде» и не потому, что Ани Лорак получила там Гран-при, а потому, что с подачи шоумена Юрия Николаева Каролина Куек (настоящее имя и фамилия певицы) превратилась в Ани Лорак.

С Каролиной мы встретились в офисе «Ани Лорак Компани», где мне удалось расспросить ее о студенческой жизни и не только...



Каролина, где ты получила высшее образование?

Я окончила Киевский национальный университет культуры и искусств. Училась заочно, поэтому не особо ощутила прелести студенческой жизни, к тому же постоянно была на гастролях. Артистическую карьеру начала очень рано, тогда мне было 14 лет. Экстерном закончила последние два класса школы, потому что уже тогда участвовала во многих фестивалях и конкурсах, первым из которых был «Утренняя звезда».

Однако я понимала, что мне нужно получить высшее образование, поэтому поступила в университет. Поскольку всегда участвовала в постановке своих шоу, решила учиться на режиссерском факультете. Моя специальность – режиссер массовых зрелищ и праздников. Кстати, последний свой концерт во Дворце «Украина» я готовила вместе с питерским режиссером.

Почему ты выбрала именно этот вуз?

Больше всего на свете я люблю петь. А математика, физи-



ка, химия у меня всегда были на «три», хотя выпускные экзамены в школе сдала без троек. Я – человек творческий, это в конечном итоге и определило мой выбор.

Помнишь вступительные экзамены?

Вообще, мне, честно говоря, повезло. На тот момент я уже была популярной и на вступительных экзаменах почувствовала любовь поклонников – кто-то попросил автограф. А сам ректор принял меня в своем кабинете.

Почти все преподаватели отнеслись ко мне очень доброжелательно. Конечно, будь я простым абитуриентом, все было бы не так просто.

На экзаменах списывала?

В университете не списывала – у меня был индивидуальный график сдачи экзаменов. А в школе приходилось, но только на тех предметах, которые я не понимала. Поэтому писала на кисти руки под рукавом –

обычно это были какие-то ключевые слова, которые помогали вспомнить материал. А еще прятала шпаргалки под юбку, а потом осторожно подглядывала.

Любимый предмет был?

Конечно, больше всего мне нравилось мастерство актера. Мне это очень помогло во время съемок новогоднего мюзикла «Вечера на хуторе близ Диканьки».

Опиши свой стиль жизни в трех глаголах.

Бороться, учиться и не сдаваться.

У тебя такое красивое имя – Каролина. Зачем нужен был псевдоним?

Когда я участвовала в программе «Утренняя звезда», Юрий Николаев сказал, что уже есть певица Каролина, поэтому мое имя нужно изменить. Мы думали над псевдонимом целую ночь, исписали много бумаги. Было предложено очень много вариантов, пока кто-то не сказал: «Ани Лорак». Я тут

же ответила, что мне не нравится «Лорак», пусть будет «Ани Лорак».

Ты помнишь, когда запела первый раз?

Наверное, как только родилась. Я пела всегда: и в детском садике, и в школе, и в пионерских лагерях. Не могу сказать, что выбрала пение, – скорее, пение выбрали меня! Когда в школе учительница спрашивала, кто хочет стать, всегда отвечала, что буду певицей. Помню, одноклассники смеялись над моим ответом, но я была уверена, что именно пение будет моей профессией.

Расскажи о встрече с Миком Джаггером.

Это произошло во время записи песни «Там, где ты с» на студии «Метрополис» в Лондоне. В соседней студии записывался Мик Джаггер. Я не была его фанаткой, просто его лицо показалось знакомым. Зато мой продюсер был потрясен: «Ты что, это же Мик Джаггер! Как можно было его не узнать?» Наверное, мое незнание

ние помогло вести себя с ним рассковано. Я по-английски рассказала, как меня зовут, откуда я, а потом подарила ему свой диск. Когда попросила сфотографироваться, он согласился. И даже когда я попросила сфотографироваться с продюсером, он сказал: «О.К. No problems» («Да, без проблем», – прим. Авт.). Юра (продюсер Каролины, – прим. Авт.) был просто потрясен: «На этой футболке лежала рука самого Мика Джаггера!»

А на следующий день смотрю – он опять пишется по соседству. Я подошла поздороваться, мы поговорили «о погоде». А потом попросила его послушать мою песню. Наверное, это было слишком смело, и, конечно, можно было по-разному отреагировать, но он сказал: «Хорошо, я приду через пару минут».

И пришел?

Да. Мы сидим в студии, и вдруг Мик Джаггер заходит. Все музыканты были очень удивлены – как мне это удалось?

Ему понравилась твоя песня?

Да, он очень эмоционально ее слушал. Потом спросил, будет ли англоязычный вариант этой песни. Я сказала, что будет. А когда Мик Джаггер спросил, о чем она, то я, непонятно почему, сказала: «Девушка любит парня, а он ее – нет». Он спросил: «Почему?» – «Потому, что он занят», – ответила я. Хотя песня совсем не об этом.

Весь этот разговор мы сняли на видео. Все желающие могут просмотреть эту эксклюзивную съемку на моем сайте www.apilork.com.

Когда я приехала в Киев, мне позвонили друзья из Лондона и сказали, что в «Daily Mail» был напечатан мой большой снимок под заголовком «Новая подружка Мика Джаггера». Я была шокирована. Попросила выслать это издание. Там было написано (видимо, на основе видеопленки): «В сети Мика Джаггера попалась русская Бритни Спирс».

Ты хотела бы жить и работать за границей?

Работать – да. Там профессионалы высокого класса.

Я уже не раз записывалась в Лондоне, пела в Лос-Анджелесе; мне очень понравилось. Неплохо было бы поработать там годик-два или поехать в тур. Но менять место жительства все-таки не хочу.

А если бы с музыкой не сложилось, кем бы ты стала?

Кем бы стала... Трудно сказать. Но я была бы абсолютно другим человеком. Меня бы звали Каролиной, но это уже была бы другая личность.

Возможно, стала бы воспитательницей в детском саду – я очень люблю детей... Но очень рада, что моя детская мечта стать певицей сбылась.

На мой взгляд, ты достаточно успешно реализовывашь себя как актриса. Как развивается твоя карьера?

Очень люблю съемки. С удовольствием сыграла бы в каком-нибудь голливудском фильме.

Интересно, кого?

Либо подружку Джеймса Бонда, либо душевную героиню в киноромане. Вообще-то хотелось бы перенести на экран романтический образ моих песен. А еще, думаю, успешно могла бы сыграть комедийную роль, например с Луи де Фонесом ☺.

Как часто ты общаяешься в чатах?

В чатах редко, но на моем сайте есть гостевая книга, форум, где я общаюсь со своими поклонниками на разные темы. Мне нравится, что люди абсолютно раскрепощены. Я всегда заглядываю на рейтинг песен: для меня очень важно знать, какая из них нравится моим поклонникам больше.

Хотела бы заняться каким-нибудь экстремальным видом спорта?

Нет, в моей жизни и так достаточно экстрема. Я даже отказалась от участия в таких рейтинговых передачах, как «Форт Буяя» и «Кресло» – это не мое. Скорее, поучаствовала бы в какой-нибудь дет-

ской программе, а не в экстремальной.

Сейчас одна из самых «горячих» тем – «Евровидение-2005». Насколько вероятно то, что ты будешь представлять на нем нашу страну?

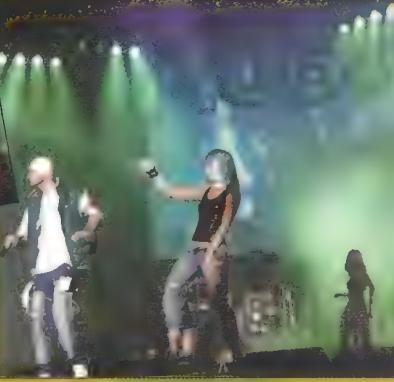
Все зависит от выбора нашего народа. В этом году решили провести общенациональный отборочный конкурс. Честно говоря, еще за неделю до него не знала, что буду участвовать. Мы с моей командой обсудили этот вопрос и решили, что было бы не плохо поучаствовать, поскольку этот конкурс дает возможность более серьезно заявить о себе на европейском уровне. А вообще-то, решение было подсказано моими

поклонниками. Во многих городах, где я была на гастролях, они говорили об этом.

Постараюсь оправдать их надежды.

Екатерина Трушник





«Мобі» – новое имя в мобильной связи

Наряду с другими операторами, предлагающими услуги предоплаченной мобильной связи, свой бренд решила открыть и сеть мобильной связи

«Украинские национальные системы», из-

по оператору мобильной связи WellCOM. Чтобы не выглядеть «еще одной среди многих других», услуга «Мобі» стартовала без абонплаты (естественно), гарантированных взносов (тоже ясно), с катастрофически низкими тарифами (уже интересно)

и без платы за соединение (да! вот это тема серьезная!).

Стоимость минуты звонка на телефоны абонентов сети WellCOM и «Мобі» – 0,50 грн., звонки в пределах Украины – 1,30 грн., отправка SMS – 0,30 грн. (все цены с НДС). Тарификация посекундная, звонки до 3 секунд – бесплатные. Плюс ко всему стоимость стартового пакета – всего 35 грн.!

Среди разных фич, предложенных «Мобі», стоит отметить SMS-услугу Tel2Tel – перевода денег со счета на счет.

В честь открытия услуги «Мобі» был устроен гала-концерт с участием звезд украинской эстрады: ТНМК, Аленой Винницкой и Славой Вакарчуком. Интересная подборкается компания, правда?

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киев,
МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «Шпиль!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

	Номер	Стоимость		Номер	Стоимость
Да!	1	4,80	Да!	2	6,0
Да!	2	4,80	Да!	3	6,0
Да!	3	4,80	Да!	4	6,0
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

В КНИГУ РЕКОРДОВ - С JEANS

Уикенд, растянувшийся на четыре дня. Такое возможно? Оказывается, да! И в этом смогли убедиться киевляне и гости столицы на масштабном событии под названием «ДЖИНС NON-STOP PARTY». Начавшись вечером пятницы 17-го декабря, эта вечеринка продолжалась без перерыва все выходные и окончилась лишь под утро понедельника 20-го декабря. Впечатляет, не так ли?

Идея такого большого мероприятия буквально витала в воздухе еще с лета, когда виртуальный оператор мобильной связи

ДЖИНС провел акцию «ДЖИНС DJ Парад», выявляя лучших диджеев Украины. Тогда молодежь нашей страны получила великолепную возможность стать свидетелем состязаний, а заодно окунуться в мир клубной музыки.

И вот спустя несколько месяцев организаторов объявила о том, что к еще более грандиозному событию. Всегда следуя своим обещаниям, ДЖИНС сногсшибательное задуманное, предстало публике в виде вечеринку формата «NON-STOP».

Это было нечтоальное установление рекордов по длительности со своим участниками. Так, мы не можем сказать, что в запуске были

сшиты самые длинные в мире джинсы (31 метр – высота девятиэтажного дома!). В этот раз ДЖИНС-команда решила еще раз попасть в книгу рекордов Гиннеса, организовав самую продолжительную по времени вечеринку. Предыдущее достижение было зафиксировано в Индии – там на протяжении 55 часов длилась танцевальная вечеринка. Чтобы не размениваться по мелочам, молодежный оператор сразу назвал свою цифру – 60 часов. И процесс пошел.

Открытие «NON-STOP PARTY» состоялось 17-го декабря в 6 часов вечера. Местом сбора ДЖИНСеров стал выставочный центр «КиевЭкспоПлаза». Именно тут удалось обеспечить все необходимые условия для такого мероприятия – качественные свет и звук, достаточное пространство (под вечеринку было выделено два совмещенных корпуса). И с вечера пятницы сюда стали стекаться потоки желающих присоединиться к клубной культуре. Это была активная молодежь, которая любит драйв и энергию заводной музыки, а также знает, как хорошо провести свободное время.

Немало было среди участников вечеринки и геймеров – нам же

тоже хочется оторваться, чтобы на протяжении этого

фона молодежь не устала танцевать, и поток зажился без остановки.

Но все хорошее имеет свойство рано или поздно заканчиваться. На рассвете понедельника великолепное действие «ДЖИНС NON-STOP PARTY» подошло к своему логическому концу. Прозвучал последний трек, диджей снял пластинку, и танцпол взорвался аплодисментами – как и было запланировано, экспертная комиссия зафиксировала рекорд самой продолжительной по времени вечеринки в мире. Уставшая, но чрезвычайно довольная молодежь отправилась по домам отсыпаться (а может

и сразу на уроки и пары по школе, и так далее).

ДЖИНС же, несмотря на свое обещание, не осталась на этом. Уже в воскресенье вечером состоялся второй этап «NON-STOP PARTY», на котором были установлены новые рекорды по длительности и количеству участников.

А потому

«Новые площадки» против «старых ножек» или **775 vs 478**

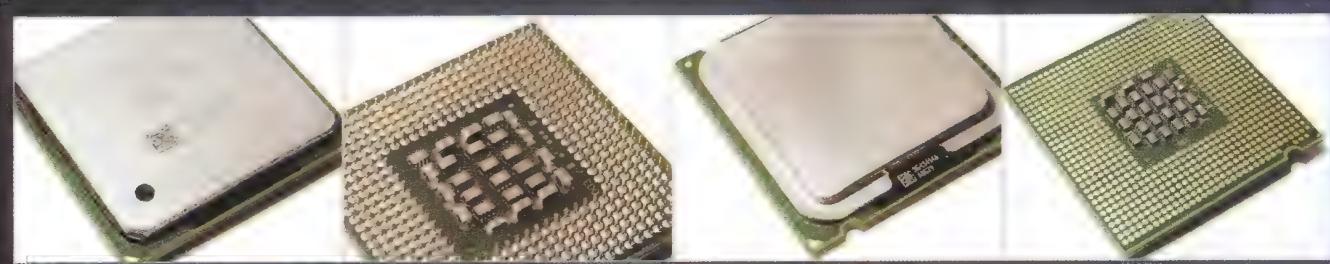


Рис. 1. Внешний вид нового и старого процессоров

Предисловие

Сегодня на компьютерном рынке сложилась очень интересная ситуация. Глаза просто разбегаются от всего представленного разнообразия. И если, допустим, мы уже привыкли, что сокеты для процессоров AMD и Intel отличаются между собой, то такого «кощавства», как наличие нескольких сокетов для процессоров AMD и нескольких – для платформы Intel, пользователь не ожидал. Ведь теперь даже поклонникам какого-то из разработчиков придется сделать нелегкий для них выбор.

А если учесть, что помимо разнообразия сокетов на рынке мы еще имеем два типа оперативной памяти (DDR2 и DDR) и два типа видеокарт (AGP 8X и PCI-Express x16), то получается, что неискушенному пользователю будет необычайно сложно подобрать себе что-то из всего

Процессор	Сокет	Чипсет	Тип памяти	Графический интерфейс
MSI K8N Neo2-UD3	PGA478	Intel 865PE	DDR	AGP 8X
MSI K8N Neo2	PGA478	Intel 865PE	DDR	AGP 8X
ASUS P5GDC-V	LGA775	Intel 915G	DDR, DDR2	PCI-Express x16
ASUS P5GDC	LGA775	Intel 915G	DDR, DDR2	PCI-Express x16

множества разнообразных «железяк».

Мы решили хоть немного упростить задачу наших читателей и разобраться в платформах Intel. В этой статье мы попытаемся сравнить уже проверенные временем технологии с нововведенными, при этом выяснив, какая платформа будет оптимальным приобретением на сегодня – новая Socket LGA775 или старая Socket PGA478.

Теоретически новое, конечно, должно быть лучше старого,

но получается ли так на практике, мы узнаем в конце статьи.

Вступление в новую эру

Не так давно Intel представила новую платформу – Socket LGA775, в которой изменения коснулись не только сокета: мы также получили новую память, шины, улучшенную поддержку звука, встроенной графики, подсистемы памяти. И раз уж мы начали, то расскажем немного о нововведениях.

Начнем с самого разительного (если судить внешне) изменения – сокета. Итак, у нового сокета LGA 775 появились ножки вместо отверстий. А у процессора ножки исчезли – вместо них мы можем увидеть контактные площадки.

На первый взгляд может показаться, что данная конструкция сокета является довольно хрупкой, но это только на первый взгляд. Ибо ножки в сокете надежно защищены по бокам металлической рамкой,

Модель	Графический процессор	Частота процессора	RAMDAC	Частота памяти	Графический интерфейс
ASUS K8N Neo2-UD3	ATI Radeon 9600 XT	600 МГц	400 МГц	128 Мб	PCI-Express x16
ASUS A9600XT/TD	ATI Radeon 9600 XT	500 МГц	400 МГц	600 МГц	AGP 8X

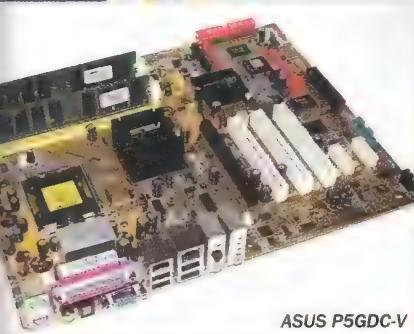
Рис.2. Материнские платы для тестирования



ASUS P4P800-E Deluxe

MSI 865PE Neo2-P

ASUS P5P800



ASUS P5GDC-V

а при транспортировке платы на рамку крепится еще и защитная крышка. Если в сокет не попадет что-либо, то ничего с ним не случится. Сравнивая установку процессора в «новой» и «старой» системах, можно сказать, что легче повредить ножки на процессоре под Socket 478, чем ножки на сокете LGA 775.

Следующее отличие платформы – это использованная память DDR2 вместо DDR. Здесь, правда, Intel не стала рубить с плеча и оставила поддержку DDR у нескольких

представителей семейства 915-х чипсетов. Существуют «материнки» с поддержкой первого типа памяти, второго типа памяти и комбинированные (оба типа памяти, но работать можно только с одним из них). Шину AGP 8X заменила более скоростная PCI-Express x16.

Выбираем оппонентов

Для тестирования были отобраны следующие материнские платы: ASUS P4P800-E Deluxe, MSI 865PE Neo2-P, ASUS P5P800, ASUS P5GDC-V и MSI 915G Combo.

Мы преднамеренно отказались от плат только с DDR2 – память эта на сегодня дефицитная и неоправданно дорогая. Поэтому в обзоре представлены «материнки», поддерживающие DDR. Для чистоты эксперимента было правильно использовать видеокарты с одним и тем же

графическим чипом, но в разном исполнении (AGP 8X и PCI-Express x16). Таких, к сожалению, отыскать не удалось. Мы взяли почти идентичные «виджки» – ASUS EAX600XT/TD и ASUS A9600XT/TD.

GPU (графический процессор) у этих карточек практически одинаковые, причем частота GPU и RAMDAC абсолютно идентична. Существенное отличие мы видим только по частоте работы памяти, так что в результатах будет присутствовать некоторая погрешность.

Для тестового стенда мы взяли два идентичных процессора P4 с ядром Prescott и тактовой частотой 3,0 ГГц, но в двух разных исполнениях – под Socket PGA478 и Socket LGA775. Также тестовый стенд включал в себя винчестер SATA Maxtor 250Гб, оперативную память 2 x 512Мб Samsung DDR-400 и 2 x 512Мб Micron DDR2-533. Были ин-



MSI 915G Combo

сталлированы операционная система Windows XP Pro ENG с пакетом обновлений SP2 и видеодрайвер ATI Catalyst 4.8 (стандартные настройки).

Тестирование

В качестве тестовых программ мы взяли две игры (DOOM 3 и Unreal Tournament 2004) и два бенчмарка (3DMark03 и Aquamark3). В настройках игр ничего кроме разрешения не изменялось, в бенчмарках были выставлены стандартные настройки и 2x Anti Aliasing.

Таблица 1. Unreal Tournament 2004, 1024x768

	AS-Convoy	DM-Deck17	DM-Inferno	DM-Morpheus3	DM-Phobos2	ONS-Torlan
ASUS P4P800-E Deluxe	56,97	102,01	72,45	91,88	98,52	85,47
MSI 865PE Neo2-P	57,26	102,96	72,47	92,52	99,38	85,72
ASUS P5P800	56,45	101,02	72,42	91,23	97,84	85,1
MSI 915G Combo (DDR)	58,22	103,67	76,46	93,53	100,25	88,38
ASUS P5GDC-V (DDR2)	58,31	103,9	76,48	93,65	100,59	88,37
ASUS P5GDC-V (DDR)	58,03	103,49	76,90	93,33	100,17	88,11
ASUS P5GDC-V (DDR2)	58,24	103,86	76,93	93,47	100,48	88,11

Таблица 2. Unreal Tournament 2004, 1600x1200

	AS-Convoy	DM-Deck17	DM-Inferno	DM-Morpheus3	DM-Phobos2	ONS-Torlan
ASUS P4P800-E Deluxe	50,61	74,35	44,47	73,5	83,3	42,96
MSI 865PE Neo2-P	50,9	75,1	44,47	73,5	83,48	43
ASUS P5P800	50,46	74,1	44,47	73,22	83,01	42,92
MSI 915G Combo (DDR)	52,49	75,98	47,31	76,23	86,52	45,17
MSI 915G Combo (DDR2)	52,45	76,13	47,31	76,36	86,72	45,17
ASUS P5GDC-V (DDR)	52,54	75,90	47,53	76,26	86,54	45,13
ASUS P5GDC-V (DDR2)	52,52	75,99	47,54	76,29	86,70	45,15

Таблица 3. DOOM3 640x480

	timedemo demo1
ASUS P4P800-E Deluxe	57,4
MSI 865PE Neo2-P	57,2
ASUS P5P800	57,1
MSI 915G Combo (DDR)	60,5
MSI 915G Combo (DDR2)	60,5
ASUS P5GDC-V (DDR)	60,5
ASUS P5GDC-V (DDR2)	60,5

Таблица 4. DOOM3 800x600

	timedemo demo1
ASUS P4P800-E Deluxe	43,1
MSI 865PE Neo2-P	43,0
ASUS P5P800	43,1
MSI 915G Combo (DDR)	45,8
MSI 915G Combo (DDR2)	45,8
ASUS P5GDC-V (DDR)	45,7
ASUS P5GDC-V (DDR2)	45,7

Таблица 5. DOOM3 1024x768

	timedemo demo1
ASUS P4P800-E Deluxe	27,9
MSI 865PE Neo2-P	27,9
ASUS P5P800	27,9
MSI 915G Combo (DDR)	29,6
MSI 915G Combo (DDR2)	29,6
ASUS P5GDC-V (DDR)	29,6
ASUS P5GDC-V (DDR2)	29,6

Результаты тестирования приведены в таблицах.

Результаты

Итак, что же мы видим? Гибрид «нового» сокета LGA775 и «старого» чипсета 865PE (ASUS P5P800) не дает равным счетом ничего в плане производительности. Этого следовало ожидать, так как электрически и архитектурно P4 (Prescott) для LGA775 идентичен P4 (Prescott) для PGA478. Все материнские платы на 865-м чипсете показали одинаковые результаты (расхождение в десятые и сотые доли спишем на погрешность тестирования). Единственное преимущество

ASUS P5P800 перед ASUS P4P800-E и MSI 865PE Neo2-P – это то, что под Socket LGA775 существуют процессоры с тактовой частотой до 3,8 ГГц, а под Socket PGA478 – всего 3,4 ГГц. Платы на 915-м чипсете показали результаты немного лучше. Как может показаться на первый взгляд и что, в принципе, вытекает из тестовых конфигураций – это преимущество достигается за счет видеокарты. Но если посмотреть на показатель CPUMark в 3DMark03 (тест, на который не влияет видеокарта), то можем предположить, что дело здесь не только в видеокарте: причина немного глубже, а именно

в чипсете. 915-й чипсет с шиной PCI-Express все-таки выглядит предпочтительнее 865-го с AGP. И это при том, что еще и близко не используется вся мощность новой шины.

Раз уж у нас в руках оказались «комбинированные» платы с поддержкой двух типов памяти, то грех было бы этим не воспользоваться и не сравнить на практике DDR с DDR2. В данных тестах мы не видим ничего преимущества. В одном случае система с первым типом памяти обгоняет оппонента на мизерную величину, в другом – наоборот, в третьем системы показывают абсолютно одинаковый результат. Зато по цене DDR2 заметно обгоняет DDR – почти в два раза. Так зачем платить больше?

Что по чем?

Модель	Цена
ASUS P4P800-E Deluxe	115 \$
MSI 865PE Neo2-P	85 \$
ASUS P5P800	105 \$
MSI 915G Combo	130 \$
ASUS P5GDC	165 \$
ASUS EAX600XT/TD	225 \$
ASUS A9600XT/TD	175 \$

Итак, мы плавно подошли к ценовому фактору.

На сегодня более привлекательной по стоимости является система со «старым» набором микросхем. Стоит сказать, что материнские платы на чипсете 865-м дешевле плат на чипсете 915-м. В нашем случае, кстати, популярная «мамка» ASUS P4P800 была представлена «делюксовым» вариантом, в то время как можно взять и облегченный комплект этой «мамки», который будет стоить баксов на двадцать дешевле. Да и MSI, как показали тесты, ни в чем не уступает сопернику.

Тут уж нужно смотреть по личным предпочтениям: кому-то нравится один производитель, кому-то – другой. Цена на видеокарты, выполненные под PCI-Express, выше чем у аналогичных «собратьев» для AGP.

В итоге у нас получается, что стоимость системы, собранной на основе Socket LGA775/PCI-Express/DDR выше на \$70-100, нежели стоимость аналогичной по производительности системы на основе Socket PGA478/AGP/DDR. А если в первом варианте DDR заменить на DDR2, то разница в цене может вырасти до \$200.

Но здесь есть один нюанс: если вы со временем собираетесь проапгрейдить свою систему, то с платформой на основе 478-го сокета могут возникнуть некоторые проблемы. Дело в том, что процессоры под этот сокет остались на отметке 3,2 ГГц и больше не будут выпускаться, да и выход новых видеокарт для AGP не предвидится.

Итоги

В общем-то смена сокета, затяянная Intel, выглядит достаточно революционно и с явным прицелом в будущее. В последнее время мы привыкли к более «спокойным» переменам. А тут получается, что заменили практически всё – всю «основу»: процессор, память, системную шину, видеокарту. Все три компонента обозначенной выше базовой платформы Socket PGA478/AGP/DDR уже можно назвать вчерашним днем. Потенциал AGP и DDR практически полностью исчерпан, в то время как технологии PCI-Express и DDR2 еще не раскрыли все свои возможности и в будущем по мере развития информационных технологий проявят себя.

Сегодня, наверное, не стоит спешить переходить на новый сокет – явного прироста производительности пока не наблюдается. Но если вы захотите собрать топ-решение, то без 775-й платформы вам не обойтись.

Владимир Барановский
vladimir@comizdat.com

Таблица 6. 3DMark03 и Aquamark3

	Aquamark3 800x600, 2xAA	Aquamark3 1024x768, 2xAA	3DMark03 1024x768, 2xAA
ASUS P4P800-E Deluxe	33,64	26,98	3093 3DMarks, 646 CPUMarks
MSI 865PE Neo2-P	33,23	26,96	3079 3DMarks, 647 CPUMarks
ASUS P5P800	33,91	27,01	3091 3DMarks, 646 CPUMarks
MSI 915G Combo (DDR)	35,88	28,65	3368 3DMarks, 662 CPUMarks
MSI 915G Combo (DDR2)	35,95	28,71	3373 3DMarks, 667 CPUMarks
ASUS P5GDC-V (DDR)	35,82	28,62	3366 3DMarks, 662 CPUMarks
ASUS P5GDC-V (DDR2)	35,91	28,69	3372 3DMarks, 667 CPUMarks

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ИГРЫ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №4 (6), декабрь

Warhammer 40 000:

Dawn of War

Silent Hill 4: The Room

Half Life 2

Need for Speed

Underground 2

Painkiller

Call of Duty:

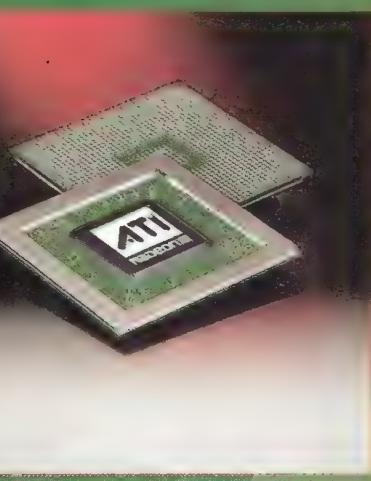
United Offensive

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

СОВЕТЫ, ПРОХОЖДЕНИЯ, КОНСОЛЬНЫЕ КОМАНДЫ
И ЧИТ-КОДЫ ДЛЯ 50 ХИТОВ 2004 ГОДА

50

Предрождественский парад новинок от ATI



Перед католическим рождеством компания ATI представила сразу пять новых графических чипов. Хотя новинки к рождественскому сезону ажиотажных продаж явно не поспеют, они все равно очень ожидаемы. Еще после появления Doom3 мы знали, что производительность даже самых мощных на тот момент видеокарт ATI X800 и nVidia 6800 оказалась явно недостаточной, и предрекали быстрое появление новых моделей и перепозиционирование старых. Первой это начала делать компания ATI, причем это не появление одной новой модели, как часто бывало раньше, это широкомасштабная экспансия новинок. Новый флагман ATI – Radeon X850 XT PE – работает на частотах GPU 540 МГц и памяти 590 (1180

эффективных) МГц. Видеокарты на его основе появятся в начале следующего года по цене около \$550. На ступеньку ниже стоит чип X850 XT с частотами соответственно 520 и 540 (1080 эффективных) МГц. Видеокарты на этом чипе стартуют в продаже тоже в начале 2005 г. с ценами около \$500.

Графические процессоры лидирующего дуэта имеют по 16 пиксельных конвейеров и по 6 шейдерных конвейеров. Контроллер памяти в обоих чипах поддерживает до 512 Мб памяти GDDR3, ширина шины памяти – 256 бит.

Первые карты на этих чипах и в максимальном оснащении компаний Asus, MSI и Sapphire обещают выпустить уже в первом квартале 2005 года.

Третий вариант чипа – Radeon X850 Pro – работает на тех же частотах, что и X850 XT, т.е. 520 и 540 (1080 эффективных) МГц, но имеет только 12 пиксельных конвейеров (такая же ситуация была и в семействе X800, когда Pro чипы имели 12, а все остальные – 16 пиксельных конвейеров). Цена Pro карт будет стартовать где-то с \$400; появиться карты должны уже в январе.

AMR (ATI Multi Rendering)

Все три hi-end модели поддерживают технологию AMR (ATI Multi Rendering), благодаря которой можно соединить две одинаковых видеокарты для

распараллеливания 3D рендинга. По некоторым данным, производительность такой связки должна повысится на 50 %. Напомним, что главный конкурент ATI – компания nVidia – уже довольно давно ввела в свои hi-end чипы похожую технологию SLI (Scalable Link Interface). Насколько похожи эти технологии, пока сказать не можем, т.к. ATI еще не опубликовала официальной информации по AMR. Хотя, по моему мнению, обе эти конкурирующие технологии являются скорее маркетинговыми, нежели коммерческими. Готовых выложить за одни видеокарты больше 1000 евро придется очень не много. А если еще вспомнить, что материнских плат с двумя разъемами 16x-PCI-Express, мягко говоря, не много, то можно смело утверждать, что массовыми эти технологии не станут.

Две демократичные новинки

Итак, свершилось. X800 переходит в разряд «высокоуровневых массовых». Новый Radeon X800 XL работает на частотах GPU 400 МГц и памяти 490 (980 эффективных) МГц. Память, как и у флагманской тройки, GDDR3. Архитектурно GPU также вполне флагманский, он располагает 16 пиксельными конвейерами и 6 шейдерными конвейерами. Цена X800XL стартует примерно с \$350.



Внешний вид ATI Radeon X800 XL не отличается от других видеокарт семейства X800

И последний чип – Radeon X800 без всяких индексов. Тактовые частоты – 400 МГц ядра и 350 МГц (700 эффективная) памяти. Память – обычный DDR-SDRAM, правда, ширина интерфейса в 256 бит сохранена. Сохранено и шесть шейдерных конвейеров. Однако число пиксельных конвейеров, как и у X800 Pro, сокращено до двенадцати. Ожидаемая цена – \$250.

Две последние «демократичные» карты объединяют еще то, что производятся они по 0.11 микронному техпроцессу, что очень благоприятно сказалось на потребляемой мощности. Кроме того, этот фактор значительно влияет на себестоимость чипов. Если с производством все будет нормально, приблизительно через полгода цена должна еще значительно опуститься.

Новая система охлаждения X850

Самое бросающееся визуально отличие семейства X850 заключается в том, что видеокарты стали «двухэтажными» на манер GeForce6800,



Референсный дизайн нового флагмана ATI – видеокарта ATI Radeon X850 XT Platinum Edition

т.е. одна занимает два слота при установке, но зато для охлаждения чипа используется прохладный наружный воздух, втягиваемый тихим, но производительным вентилятором. Напомним, что раньше компактные системы охлаждения семейства X800 от ATI очень сильно контрастировали с огромными и шумными радиаторами конкурента. Сейчас похоже, ATI решила использовать имевшийся температурный потенциал, выведя новые чипы семейства X850 на значительно большие рабочие частоты.

Тестирование

«Живем» нам досталось два семпла и один уже серийный продукт. В виде семплов представлены флагман ATI Radeon X850 XT Platinum Edition и более скромная, но зато относительно доступная по цене карта ATI Radeon X800 XL.

Уже пошла в серию первая видеокарта на X800. Это Sapphire Radeon X800. Карточка, конечно, менее производительная, чем XL-и XT версии, но зато и цена весьма неплохая. Эту карточку уже можно относить к среднему классу, в котором компанию ей на сегодня составляют карточки на основе чипов Nvidia Geforce 6600GT и ATI Radeon X700 XT. Причем X800 при большей (особенно по отношению к X700XT) производительности стартиует с ценой, которая для этих карточек раньше и была характерна. По всей видимости, цена на семейство X700, которое еще толком не успело появиться на нашем рынке, должна немножко снизится.



Система охлаждения серийной карты Sapphire Radeon аналогична таковой на карточках семейства X700

Эргономичность и прокорливость

Все новинки поддерживают Microsoft DirectX 9.0, а также технологии 3Dc, SmartShader HD, VideoShader HD и HyperZ HD, повышающие производи-

тельность и улучшающие качество изображения. В комплект поставки входят диски с ПО и драйверами, в том числе Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Результаты тестирования приведены ниже. Единственное,

что можно прокомментировать, это то, что для Doom3 видеокарта nVidia Geforce 6800 Ultra по прежнему наиболее предпочтительна. Но это единственная дисциплина, где она лидировала. А если еще учсть ее шумность, прокорливость и необходимость в двух дополнительных шлейфах питания, то общая картина явно не в ее пользу.

Особо хочется отметить уровень шумности видеокарт. Вернее, уровень тишины ☺. X800 XL вообще не слышен из корпуса ПК. Более мощная X850 едва слышино «поет», но услышать ее можно, только если у вас очень тихий блок питания. На сегодня именно они являются основными возмутителями спокойствия.

Sapphire Radeon X800 оказалась не намного шумной. Кулер и радиатор, которые установлены на этой карте, аналогичны таковым на карточках X700XT. Однако чип X800 явно мощнее, поэтому кулеру приходится работать несколько интенсивнее.



Итог

На сегодняшний день Radeon X800 XL можно считать вполне достаточной картой для всех современных игр. Приемлемый уровень в 33,6 фрейма в секунду в Half-Life-2 мы получили даже при разрешении 1600 x 1200 и 4x AA, 8x AF. В Doom 3 запас по скорости не так велик, но на любительском уровне играть можно. А если вы профи геймер, ATI Radeon X850 XT Platinum Edition – это та карта, с которой можно осваивать профессиональные приемы борьбы с марсианской нечистью.

Андрей Бондаренко

Aquamark 3 (2x AA, 32 Bit, 1600 x 1200 Pixel)

Nvidia GeForce 6800 GT	39,0
Nvidia Geforce 6800 Ultra	55,3
Sapphire Radeon X800	48,1
ATI Radeon X800 XL	50,1
ATI Radeon X800 XT	55,3
ATI Radeon X850 XT PE	59

Code Creatures (2x AA, 32 Bit, 1024 x 768 Pixel)

Nvidia GeForce 6800 GT	9288
Nvidia Geforce 6800 Ultra	8984
Sapphire Radeon X800	7837
ATI Radeon X800 XL	9022
ATI Radeon X800 XT	9128
ATI Radeon X850 XT PE	10416

Far Cry (2x AA, 32 Bit, 1600 x 1200 Pixel, высокое качество)

Nvidia GeForce 6800 GT	66,1
Nvidia Geforce 6800 Ultra	58,9
Sapphire Radeon X800	59,3
ATI Radeon X800 XL	62,3
ATI Radeon X800 XT	69,5
ATI Radeon X850 XT PE	75,9

Doom 3 (2x AA, 32 Bit, 1280 x 1024 Pixel, высокое качество)

Nvidia GeForce GT	46,0
Nvidia Geforce 6800 Ultra	70,3
Sapphire Radeon X800	41,9
ATI Radeon X800 XL	44,5
ATI Radeon X800 XT	58,1
ATI Radeon X850 XT PE	67,6

Half-Life 2 (4x AA, 8x AF, 32 Bit, 1280 x 1024 Pixel, высокое качество)

Nvidia a GeForce GT	51,9
Nvidia Geforce 6800 Ultra	52,4
Sapphire Radeon X800	50,5
ATI Radeon X800 XL	59,6
ATI Radeon X800 XT	59,6
ATI Radeon X850 XT PE	64,3

Уровень шума при полной нагрузке, db(A)

Nvidia GeForce GT	45,4
Nvidia Geforce 6800 Ultra	47,6
Sapphire Radeon X800	41,8
ATI Radeon X800 XL	37,5
ATI Radeon X800 XT	40,0
ATI Radeon X850 XT PE	39,8

Источник: www.videocarddb.com

	Частота чипа, МГц	Частота памяти, МГц	Пиксельных конвейеров	Два DVI выхода	Техпроцесс	Примерная стартовая цена
Radeon X850 XT PE	540	1180	16	+	0,13	\$549
Radeon X850 XT	520	1080	16	+	0,13	\$499
Radeon X850 Pro	520	1080	12	-	0,13	\$399
Radeon X800 XL	400	1000	16	-	0,11	\$349
Radeon X800	400	700	12	-	0,11	\$249

SLI – больше, чем один

Все новое – это всего лишь хорошо забытое старое. Эта мысль по необъяснимой причине не выходила у меня из головы в процессе прочтения документации о новой разработке компании nVIDIA – технологии аппаратного масштабирования видеокарт.

Совсем недавно в прайс-листих мне на глаза стали попадаться особо выделенные параметры у материнских плат – «поддерживает SLI». Опрос общественного мнения показал, что совсем немногие отчлененно представляют себе сущность данного новшества, и уж практически совсем не могут объяснить, зачем это надо. Попробуем разобраться!

Немного истории, или Кое-что о Вуду

Если кто-то подумал, что я прямо сейчас ударюсь в ву-



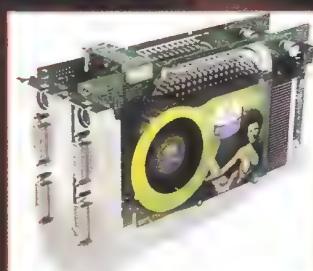
Прадедушка современных трехмерных ускорителей, давший предпосылки к появлению стандарта SLI

дуизм с целью проследить корни данного явления, то он, в принципе, не ошибся. Вот только к религиозным течениям это не будет иметь ни малейшего отношения. Хотя интересно было бы истыкать какую-нибудь новейшую видеокарту гвоздями ☺...

Дело в том, что много лет назад, когда трава была зеленее, а слово «пентиум» еще было нарицательным и не успело превратиться в скромное «П», ныне напрочь забытая компания 3Dfx выпустила целую серию графических 3D-акселераторов, получивших название Voodoo и Voodoo 2.

Это были настоящие акселераторы, поскольку работать в одиночку они не умели – требовалось наличие в системе обычной 2D-videоплаты. В то время это был настоящий прорыв в технологии, давший возможность игровой индустрии развиваться в новом направлении.

Конечно, тогдашние возможности ускорения графики были далеки от современных, но тем не менее, компания-



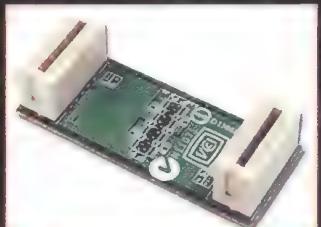
Вот так должен выглядеть по замыслам инженеров nVIDIA, высокопроизводительный тандем с поддержкой новой технологии

разработчик непрерывно совершенствовала возможности своих изделий. В один прекрасный момент было решено, что объединение двух 3D-ускорителей может дать существенный выигрыш в производительности – так на свет и появилась технология SLI, что в расшифрованном виде означало «scan line interleaving».

Всего-то 5–6 лет тому назад эта аббревиатура была предметом мечтаний для тех, кто занимался трехмерной графикой вплотную, в том числе и «профессиональных» геймеров. Де-

ло в том, что данная концепция обеспечивала улучшенную игровую производительность при весьма высокой на то время частоте кадров в просто невероятном до этого разрешении 1024x768 со включенным Z-буфером.

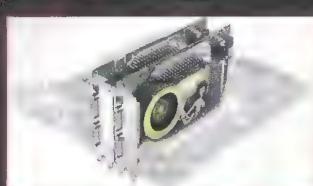
Но время шло, компания 3Dfx не выдержала конкурентной борьбы и была выкуплена своим конкурентом. После этого о технологии SLI напрочь забыли, поскольку пришло



Тот самый мостик, пришедший на замену гибкому шлейфу. Именно по нему осуществляется синхронизация спарки

время для нового поколения видеокарт, функционирующих на базе шины AGP.

И вот тут как раз напрашивается интересный вопрос: по-



Так должна выглядеть установка двух видеоплат на материнскую плату

чему компания nVidia, имея в своем распоряжении патентное право на эту разработку, не внедрила ее в свои новые видеоакселераторы? Ответ прост: технологические особенности интерфейса AGP не допускали размещения на одной материнской плате двух слотов. А нет двух слотов – нет и совместной работы двух видеокарт...

Ситуация в корне изменилась с принятием нового стандарта PCI Express. Уж он-то ни в коей мере не ограничивает фантазию разработчиков – с его внедрением многие специалисты начали предрекать возвращение к «многоплатной» архитектуре. Так и случилось.

Голая теория...

Итак, как же все это работало и что для этого требовалось? Прежде всего, требовались два одинаковых ускорителя трехмерной графики и обыкновенная двумерная видеокарта, подключенная непосредственно к монитору.

Акселераторы объединялись между собой гибким «дисководным» шлейфом, по которому обеспечивалось их взаимодействие, передача данных и синхронизация изображения.

Фактически последовательность обработки выглядела так: после передачи видеосигнала с обычной видеокарты на спарку из двух 3D-ускорителей графическая информация разделялась таким образом, что одна карта обрабатывала и выводила только чётные строчки кадра, а другая – только нечётные. Затем результаты складывались или чередовались – отсюда и название «scan line interleave». После объединения двух полученных частей изображения готовая картинка возвраща-

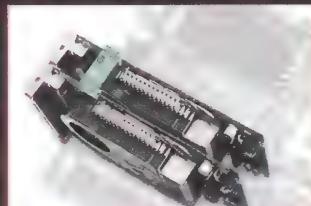
лась обратно к обычной видеоплате и попадала на экран.

Фактически сегодняшнее возрождение старой полузаубытой технологии повторяет изначальную версию SLI – компания nVidia, купившая несколько лет назад остатки славной 3Dfx вместе со всеми наработками американской компании, официально анонсировала технологию под названием SLI, практически полностью повторяющую суть одноименной технологии 3Dfx шестилетней давности, но имеющую ряд принципиально новых решений.

По сути, от старой концепции остались только две видеоплаты, построенные на ядре, поддерживающем режим SLI и шлейф, соединяющий две платы – правда, теперь он превратился в П-образный мостик.

...и насущная практика

nVIDIA GeForce 6800 PCI-Express. Таково название очень мощного графического ускорителя, в ядре которого реализована поддержка SLI – технология



Отчетливо виден мостик для передачи данных. Видно, что у верхней видеокарты будут явные проблемы с охлаждением

гии, которая теперь называется Scalable Link Interface. Посмотрим, что же нового реализовала компания-разработчик, взявшись основу «морально устаревший» патент.

Теперь, как и раньше, когда видеокарты были оборудованы ныне морально устаревшим интерфейсом PCI, мы можем установить более одной видеокарты PCI Express в систему, разумеется, если на материнской плате расположено необходимое количество слотов PCI Express x16. Для реализации массива требуются две видеокарты на базе GeForce 6800/6800 Ultra/6800GT с шиной PCI

Express и соответствующая материнская плата с двумя слотами PCI Express x16.

Принцип работы в спарке от nVidia остался практически неизменным, за исключением того что теперь нет разделения по строкам – в новом варианте первая карта обрабатывает и выводит верхнюю половину сцены, а вторая – нижнюю. Результат складывается вместе и выводится на экран.

Вроде бы все просто, но есть одно «но». К примеру, в самолетно-вертолетном симуляторе мы рискуем получить в верхней половине кадра синее бескрайнее небо, а в нижней – все остальное. Получается, что одна карта будет работать чуть ли не вхолостую, в то время как другая будет просто дымиться от перегрузки?

А вот и нет! Главное отличие от первоначальной реализации SLI заключается в том, что разделение кадра не ограничено соотношением «50/50», а является настраиваемым. Используя концепцию динамической балансировки нагрузки, nVidia разделяет ее поровну между двумя картами, позволяя каждой из них работать в полную силу. Трудно не согласиться, что подобная реализация с виду значительно проще идеи с полосами, внедренной 3Dfx шесть лет назад – но тем не менее, технологически реализовать подобное было отнюдь не просто.

И что мы имеем?

Конечно, преимущества новой технологии не заставят себя ждать. Хотя на сегодняшний день очень непросто оценить реальную выгоду от применения подобной спарки, поскольку производительность SLI-решений по сравнению с предыдущими моделями пока не заявлена. К сожалению, стоит отметить, что достоинства пока не ясны, а вот недостатки вырисовываются весьма отчетливо.

Прежде всего, это стоимость такой системы. Даже одна видеоплата с реализацией новых технологий стоит немало – а здесь их потребуется две. Да и современная мате-

ринская плата с поддержкой двух слотов PCI Express x16 стоит ощутимо дороже своих «одноразъемных» собратьев.

Второй момент. Потребляемая мощность двух таких плат настолько велика, что однозначно потребует сверхмощного блока питания – причем сама компания-разработчик заявляет, что мощность должна быть «не менее 500 Вт». На практике это будет оз-



Примерно так представляется концепция динамической балансировки нагрузки

начать применение источника мощностью 550–600 Вт, что добавит стоимости и без того весьма недешевой конфигурации.

И третье. Может быть, это не столь существенно, но на рисунке очевидно видно, что верхней видеоплате явно грозят проблемы с охлаждением, а при такой мощности это, как говорится, чревато осложнениями. Правда, не исключено, что производители как-то решат эту задачу – например, разнеся разъемы подальше и передавая данные по шине, а не через мостик – теоретически это вполне возможно.

Ну и напоследок вопрос повышенной сложности: как будет выглядеть производительность SLI при использовании сложных шейдеров, оперирующих координатами точек и вершин на сцене? По какому принципу будут разделены сцены со сложными шейдерами и удастся ли калифорнийским инженерам решить проблему разбиения координат?

К сожалению, у меня ответа на этот вопрос пока нет. А резюме простое – безусловно, энтузиастов никакие деньги не остановят, но будет ли обещанный прирост производительности адекватен цене?

Грицаук Сергей,
serggrits@comidat.com

Английское название: Ghost in the Shell II: Innocence
Формат: полнометражный фильм (2004 год)
Жанр: киберпанк, меха, фантастика, боевик
Создатели:
 Манга - Сиро Масамунэ
 Автор сценария и режиссер - Осии Мамору
 Композитор - Кэндзи Кавай



Слёзы робота

Робот – это идеальная, стерильная форма, которая не чувствует боли

Осии Мамору



Где-то на горизонте мега-города проплы- вали серые облака, то и дело натыкаясь своими массивными телами на небоскребы. Машина Бато шла практически беззвучно. Лишь малень-



кий талисман в виде потёртой старой тряпичной куклы, висевший на зеркале заднего вида и покачивающийся всякий раз, когда машина пролетала под осветительными фонарями, находившимися на сочленении мостовых балок, напоминал водителю, что дорога не идеально ровная. Электронные часы, встроенные в приборную панель автомобиля, высветили 19:32, 2032 год.



Отряд токийской полиции уже успел окружить терри- торию, где произошло убий- ство. Бато сбросил скорость. Машина конца семидесятых

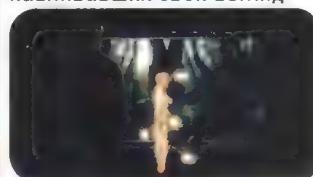


годов прошлого столетия плавно съехав с мостовой, растворилась в паутине ма- леньких уочек городского гетто.

Отражения неоновых вывесок дешевых баров,



скользя по зеркальной по- верхности, выписывали не- имоверные узоры, которые приковывали внимание случайных прохожих, оставлявших свой взгляд



на проезжающем мимо них автомобиле. До места про- исшествия он добрался без особых затруднений. Заглу-



шив мотор, он вышел из ав- томобиля.

Беглым взглядом окинув перекресток, куда выходил злополучный переулок, выход из которого был блокирован отрядом спецназа, Бато подо- шёл к офицерам спецслужб, стоявшим недалеко от места происшествия.

«Что тут у вас случилось?» – спросил он спокойным голо- сом, глядя на полицейский броневик, подъехавший с очередной порцией спец- наза.

«Оперативная группа пре- следовала убийцу. 52 минуты



назад он забежал сюда. Зда- ние окружили», – ответил один из офицеров.

«Мы отправили туда группу захвата. Связь оборвалась через две минуты после нача- ла штурма. Скорее всего, все мертвые».

Бато молча передёрнул затвор полицейской винтовки, после чего направился к пе-

реулку. Молодой офицер стоявший рядом с ними ринулся за ним.



«Сейчас не время терять своё лицо», – тихо промолвил его напарник и остановил парня рукой.

Оптический сканер, встро- енnyй в кибернетический че- реп Бато, зафиксировал два трупа неподалеку от лестнич- ной площадки, на которой сидела механизированная



кукла-робот с небрежно одетым красным кимоно для гейш. Он скжал руку в кулак.

Оторвав взгляд от серой стены дома и выпустив из рук шлем одного из убитых, она, оттолкнувшись от земли и сделав практически неза- метный переворот, попыта-





лась нанести боковой удар ногой в область шейных позвонков. Но не успела.

Мощный удар правой рукой с электростатическим разрядом от перчатки Бато отбросил её на три метра назад.

Через пару секунд кукла-робот пришла в себя. Подняв го-



лову, она взглянула в лицо своему обидчику. Перед ней стоял человек с взвешённой винтовкой, дуло которой было направлено прямо ей в голову.

Вытянув руки и прошептав несколько раз «Помогите...», она сорвала с себя искусственную кожу в области груди и запустила механизм самоуничтожения. Ещё через долю секунды раздался выстрел.



Пустой патрон, отскочив от стенки узкого переулка, упал в грязную лужу, рядом с детективом отдела по борьбе с терроризмом. В метре от него лежало тело куклы-робота компании Locus Solus.

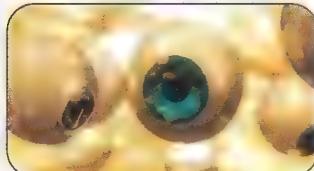
Первый Призрак совершил революцию в аниме-культуре,



заняв нишу киберпанка в ряде классики. Им вдохновлялись режиссеры, художники и писатели, поэтому затянувшееся ожидание второй части полнометражного аниме-фильма, только подстегивало нетерпение и интерес публи-

ки. И вот долгожданный момент настал.

Первыми, кто по достоинству мог бы оценить работу режиссера, стало жюри 57-



каннского кинофестиваля. Тысячи редакторов анимационных изданий всего мира так и ни разу не увидев картины целиком до Канн, а только лишь успев ознакомиться с музыкальным клипом на видеоряд из первых двенадцати минут, пророчили второй части почётные лавры на вершине «Олимпа Анимации». Однако лавры достались не Мамору Осии.



Возможно, этот анимационный фильм вышел слишком рано, и поэтому его не сумели понять. Технологии и проблемы, с которыми сталкиваются герои фильма, попросту ещё ни разу в реальной жизни не затрагивали человеческие умы, однако сотни тысяч раз о них говори-



ли в научных произведениях и кинолентах.

Большая белая комната с минусовой температурой и уставшим от монотонной работы инженером встретила двух полицейских.



Бато и Тогуса спустились по лестничной клетке в основной зал, с левой стороны которого находились стелла-

жи с разобранными роботами. Разглядывая комплектующие к новой модели человекоподобных роботов, они медленным шагом подошли к женщине сорока лет за операторским пультом.

«Вы что здесь делаете?» – не отводя взгляда от монитора, спросила она.

«Меня зовут Коан Кюкан, – ответил Тогуса, показывая удостоверение полицейского. –



Я занимаюсь расследованием этого дела».

«Я же уже вам сказала, многоного от меня не ждите, – произнесла инженер, покуривая сигарету. – В неё стреляли из 50-го калибра пулями со смещённым центром тяжести».

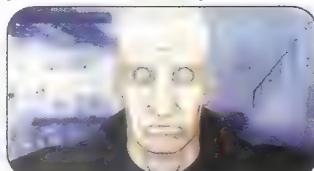
«Она убила трёх наших. Простите, но без повреждений не получилось», – вмешался в разговор Бато, стоявший



возле операционного стола, где лежала кукла-робот.

«За две секунды до этого она отправила сигнал, а затем самоликвидировалась», – выпустив сигаретный дым, произнесла инженер.

«Самоликвидировалась? – удивлённо и с недоумением



в голосе переспросил Тогуса. – А кому был адресован сигнал «Помогите...»?»

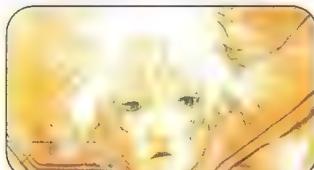
«Хараэ, – ответила женщина. – В своё время он утверждал, что может поместить сознание человека машину. Но его посадили за незаконные исследования».

«И всё же вы можете объяснить, зачем ей убивать себя? Ведь у машин нет эмо-



ций, – спросил Тогуса, глядя на куклу. – Ведь роботы – это не люди».

«Да, в чём-то я с вами полностью согласна, – практически без эмоций ответила инженер, туша сигарету в стакане с окурками. – Конечно, они могут отличить чёрный от белого, но понимать, в чём их предназначение... Для этого надо быть человеком. Понимаете?»



«Проблема роботов в том, что для них окружающий мир похож на прямую линию. У них нет воображения, они не могут лгать. Роботы по натуре – идеалисты. А человеку для самореализации необходимо тело. А тело – путь саморазрушения и гибели. Нам никогда не создать идеальный



мир», – глядя на куклу-робота произнесла она.

«У вас есть дети?» – спросила инженер секунду спустя и вновь достала сигарету из красной пачки.

«Да, девочка», – ответил Тогуса.

«Как вы знаете, почти все дети учатся быть взрослыми, – вновь без эмоции произнесла женщина. – Но где ребёнок найдёт идеальную модель для подражания? К сожалению, взрослые не так совершенны, как бы этого хотелось детям. Поэтому взрос-





лье не могут быть эталоном для подражания, и тогда девочки на куклах учатся быть женщинами. В юном возрасте, играя с куклой, девочка



учится быть матерью. То есть ваш ребёнок учится улыбаться даже у куклы. И пускай улыбка куклы фальшива, но все равно она остается эталоном для подражания. – Внезапно инженер замолчала, но через секунду добавила: – Это лишь моё мнение».

«Призрак в доспехах: Невинность» никогда не планировал-



ся как экшен фильм. В его задачу входило заставить зрителя балансировать на острой грани чувств, эмоций и интеллектуальной игры, в ко-



торую входит десяток маленьких загадок, которые словно звенья цепи будут выстроены в прямую линию в финальном действии картины.



Если внимательно прислушиваться к диалогам героев, начинаешь замечать, что авторы картины будто играют с разумом начитанного зрителя, поднося ссылки на Би-

лию и цитаты Конфуция и Будды. А ещё через какое-то время внезапно осознаешь, что тебя с головой погрузили в мистику виртуальной реальности, разбавленную цитата-



ми Евклида, Сaito Рюоку и Джона Милтона.

Но стоит режиссёру развернуть камеру на сто восемьдесят градусов и показать зрителю быт главных героев, как тут же всё становится на свои места. Из нашего сознания моментально исчезает удушающая своей глубиной философская составляющая диалогов,



ответы к которым нужно искать не столько в первоисточниках, сколько в возможности режиссёра показать зрителю, что перед ним живые люди, у которых



есть привычки, семья и домашние животные.

Но вот хронометраж картины подошел к концу, и на экране появились титры. В зале зажигают свет, и слегка удивлённый зритель начинает покидать уютный кинозал. Казалось, вот она, кульминация, вот она, вершина славы...

Но зритель практически без эмоций, неторопливо выходит через двери. Нужели фильм настолько не интересен, настолько скучен, настолько прямолинеен и настолько предсказуем?



«Нет! Понимаете, это фильм не для толпы с попкорном. Это фильм для человека с умом, который может увидеть здесь зеркальное отражение нашей жизни. Помните, что сказал Бато в лифте Тогусе? «Ты – человек. А раз так, держи себя в руках, будь терпеливым и въедливым.



Когда ты смотришь в зеркало, тебе многое становится понятным без слов», – ответил невысокий человек в очках.

«Извините, не могли бы вы сказать, кем вы работаете?» – поинтересовался я у него.

«Я занимаюсь наукой» – ответил он, глядя в окно, за



которым красовался огромный билл-борд с рекламой автомобиля.

Есть ещё в этой картине одна тема, которой автор прошёл её примерно с такой же тщательностью, с которой проливается поролоновая губка, попадая в воду. Это тема символизма. И основной, наиболее часто встречающийся символ в этой картине –



кукла, показанная в разнообразных проявлениях, начиная от парада кукол в старом мега-городе и заканчивая ссылками на големов Якова Гrimma.

Авторы, словно играя нашим восприятием, показывают нам, что может произойти

с человеком, попади он в замкнутый виртуальный логический лабиринт. И примером здесь может быть фраг-



мент фильма, берущий своё начало у статуи огромной железной ноги, сваренной из труб, которая служит не столько фоном, сколько от правной точкой для героя, который трижды просыпается в повторениях одной и той же иллюзии. Если присмотреться к этой сцене, можно заметить надпись под скульптурой: «Homo Extmachina» – это не-прикрытый стеб над «Homo Sapiens», человеком, которого вытеснили искусствен-



ный интеллект и новые технологии, делая его более совершенным, но все менее и менее человеческим, превращая его если не в машину, то в куклу, которую можно продать или подарить.

Первая примитивная кукла, сделанная первобытными



людьми, была скорее образом человека, чем его имитацией, но технологический прогресс приводит к стремлению полнейшей имитации, а создание искусственного интеллекта – высшим достижением человечества. Почему? Потому что люди тогда приравниваются к богам, создавая живое по своему образу и подобию. Проще говоря,



они начинают рассматривать вопросы о жизни с позиции ДНК и единичных кодов, из которых иерархически строятся все массивы данных.

Но все-таки и по сей день для человека остаётся так и не разрешенным вопрос – «Приемлема ли куклам человеческая душа, которую в них вселяют насилино?»



веческая душа, которую в них вселяют насилино?»

С точки зрения художника...

Необычно, очень красиво и отвратительно одновременно. Именно в этом и заключается талант Мамору Осии – совмещать несовместимое,



уметь свить в единое целое красоту и уродство, нежность и жестокость, для того чтобы явить зрителю целостность картины.



В киевском метрополитене какое-то время назад можно было увидеть один довольно примечательный рекламный плакат, на котором отображен основной колористический контраст анимационного фильма Маморо. Там на черном фоне, переливаясь желтыми оттенками металла, красовалось слово «Золото». В преобладающем большинстве киберпанковских фильмов металл всегда отлива-



ет серебряным цветом железа или хром-никеля. Мамору не стал идти по накатанному пути. Он взял золотой.



«Но почему именно золото?» – спросите вы. Сейчас отвечу.

Если вы спросите у поклонника готических традиций, «Чем для людей, увлекающихся готическим искусством, является золото?», он ответит вам следующее: «Желтый металл для богов считается проклятым металлом, который лучше заменить серебром или железом, так как золото оли-



цетворяет страсть к насилию и реки крови, проливаемые веками в борьбе за него, тому были неопровергимые доказательства».

Также для большинства из вас не секрет и то, что золото в электронике является хорошим проводником, способствующим стабильной работе системы. И если внимательно присмотреться к сцене создания 2052 модели робота в начале фильма, то можно заме-



тить одну важную деталь. Практически большая часть конструктивных внутренних узлов этой модели состоит из золотых сплавов, внутри которых проложены оптоволоконные нити, составляющие с каркасом монолит искусственного интеллекта и металла.

Плюс ко всему именно этим цветом светятся гигантские города в кромешной тьме, о которых Бату говорит: «Если ос-



нова живого существа – это информация, содержащаяся в ДНК, тогда культура и общество – такие же центры информации, поэтому города отобра-



жают общество, живущее в них». Одним словом, общество всегда будет стремиться к насилию, и не важно, какая она будет – материальная или информационная.



В то же время подобный контраст создает потрясающий эффект свечения, заставляя вспомнить светящихся животных в глубинах океана, которые подобным эффектом словно утверждают, что они живые существа, а не камни. В добавок ко всему, панорам-



ные кадры, созданные художниками, захватывают ваше воображение настолько, что, глядя на них более двух секунд, просто хочется оказаться там – настолько они реальны. Кроме перечисленного, режиссер также умело контрастирует эпизоды в абсолютно



приглушенной, почти серой колористике, и вместе с тем ему гениально удается сочетание ярких насыщенных фонов с потрясающим богатством красок переднего плана. Для этого достаточно обратить внимание на парад кукол в мега-городе.

Одним словом, графическую раскладку теней и до ме- лочей детализированные

фоны, в которых авторы про- екта сумели реализовать свои идеи, можно назвать комплексно охватывающим мастерством.

P. S.

Конфуций как-то сказал: «Если человек не понял жизни, то как он может понять смерть?» Так вот для того что-



бы понять весь замысел, который был заложен Мамору в «Призрак в Доспехах: Невинность» его нужно посмотреть, и не единожды. Так как пересматривая его повторно, вы начинаете замечать то, на



что при первом просмотре по-просту не обратили внимание. Хотя некоторые критики и говорят, что фильм снят по формуле «злая корпорация – герой с большим пулемётом – финальная бойня – хэппи энд», не верьте им. Осии – не тот, кто показывает зрителю дешевые сериалы для спин-



ногого мозга. Этот человек, прежде чем приступить к работе такого уровня, будет оттачивать концепцию идеи у себя в голове не менее двух лет. А лишь потом приступит к написанию сценария, который будет сопоставлять с реальным миром, вычёркивая из него детали, не нашедшие состыковки с жизненным укладом людей будущего.



Sova

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (38), січень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О. О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Лішук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Селітій
Зав. виробництвом
Ю. О. Курников
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповіальність за точність
та зміст реклами інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 13.01.2004.

Наклад 23 000 прим.

Видруковано з готових фотографій
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друг».
Зак. №05-3029

Друк офсетний
Формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповіальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друг»
(м. Київ, вул. Магнитогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права засторожені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Еспарт	2-5
Джинс	9
ZyXEL	11
Юнотек	13
1С Україна	17, 43
IP Telecom	21
Revcom	27
Поінт Ком	47



Типична ситуація в офісі:
не працює комп’ютер.

Проблема з точки зору менеджера: «Не включається комп’ютер – ззову админа. Адмін приходить, зводить руки к небу, бормочет про себе невнятні слова, поворачиває мой стул 10 раз вокруг своєї осі, пинає комп’ютер – тоді починає працювати. Вновь зводить руки к небу, що-то бормочет, уходить».

Проблема з точки зору админа: «Прихожу к юзеру – цей дурак так вертиться на стулі, що у него шнур питания на ножку намотався. Матерюсь про себе, распуштує, запихиваю комп’ютер ногой подальше под стол, включаю, ухожу».

Чат для продвинутых ламмеров, студенток и пенсионерок. Заходит круто заваренный чайник.

[11:32] ОНО: пипл, дайте ай-пи какого-нить лоха!!

[11:32] Кто-то: 127.0.0.1

[11:32] ОНО: пасиба!

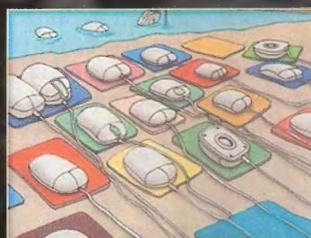
[11:32] ОНО: щас он подохнет



[11:32] ** ОНО вышло из чата

386-й процесор назван так только потому, что в мусорном ведре исследовательского центра в тот день оказалось 385 испорченных процессоров.

Самый живой из мертвых языков – язык программирования, а самый мертвый из живых – латынь.



Запрещается пользоваться аспирином, малиновым вареньем и горчичниками для снижения температуры перегревшегося компьютера.



– Сколько нужно программистов, чтобы покрасить забор?

– Три бригады. Первая подготовливает демо-версию забора, вторая – основную, а третья исправляет предыдущие недостатки и перекрашивает забор заново.



Туризм – это самая древняя 3D-брюдилка с полноценными видео, аудио и сенсорными эффектами.

– Что такое пошаговая стратегия?

– Это Warcraft III на 486-компьютере.

Идет старушка и по улице и видит – несколько человек бьют морду одному. Решила заступиться:

– Что же вы делаете, живому человеку кулаками по лицу колотите.



– Уйди, бабка, мы спамера поймали!

– Так что же вы его руками? Ногами надо, ногами!

У одного компьютерщика скринсейвером были рыбки. Кота госпитализировали с диагнозом «Общее истощение

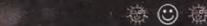


организма и социально опасное поведение».

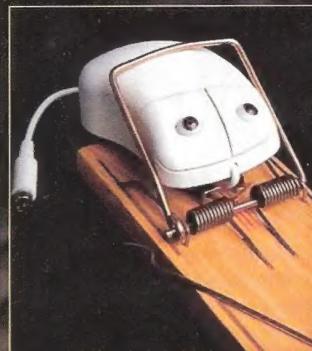
Приходит программер домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать и т.д. Жена, увидев это, спрашивает:

– Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лижет?

– Как чего? Мышкой пахнет...



Идут по улице два мужика-программера. Первый мужик говорит второму: «Слыши, а говорят, что программное обеспечение для нового американского самолета-невидимки «Стелс-2»



будет разрабатывать Майкрософт!»

Второй: «Скорее всего, это связано с тем, что новый самолет должен уметь неподвижно зависать в воздухе».



Умер старый DOOM’ер.

Друзья провожают его в последний путь. В гроб кладут белую накидку с арфой – на случай, если в рай попадет, и бензопилу, если покойный окажется в ад...



Рідкокристалічний монітор Samsung SyncMaster 720B/T –

**майбутнє
на твоєму столі**

Нова серія рідкокристалічних моніторів Samsung SyncMaster 720B/T вирізняється цілою низкою революційних вдосконалень, які надають новому монітору надзвичайні властивості та випереджають час.



– Унікальна контрастність та чіткість зображення (1000:1)



– 5 режимів яскравості забезпечать індивідуальний режим для кожної задачі



– Управління функціями монітора за допомогою миші та спеціального програмного забезпечення без використання кнопок панелі



– Висока швидкість реакції TFT панелі є ідеальною для відео, анімації та комп'ютерних ігор



– Насичені природні кольори. Настройка кольорів за допомогою спеціального програмного забезпечення робить цей монітор ідеальним для мультимедіа, інтернету та перегляду DVD



– Комфортна ергономіка. Гнучка підставка зі змінним кутом, можливість обертання дисплею навколо осі



Серія моніторів Samsung SyncMaster 720B/T створена спеціально для справжніх лідерів, які дивляться у майбутнє!

Алгри (0482) 379706, 379707 Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ (044) 4583434 Прексим-Д (048) 7772277, 7772266
Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2352224

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

